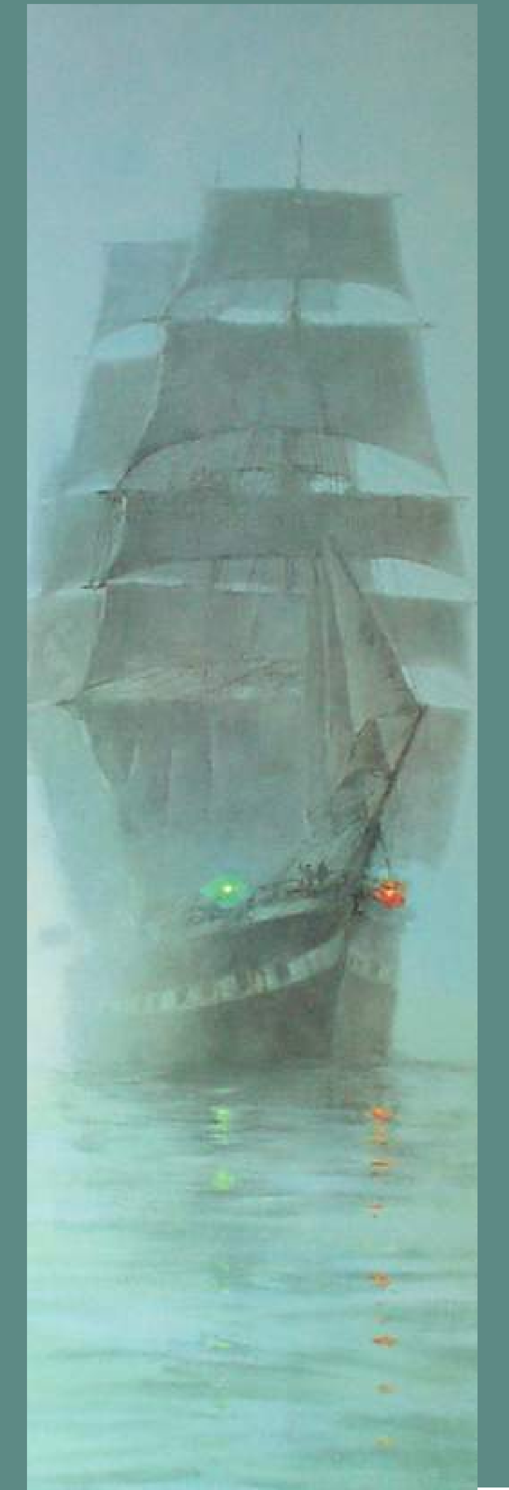

PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.
LUCASARTS
NÚMERO XII

LUCASARTS

Presura encamina sus pasos hacia la mayoría de edad. 12 números nos observan detrás de nuestros hombros. No es tarea fácil para un proyecto que nació con una vocación personal y privada. Sin embargo, su proyección y difusión ha alcanzado cotas que nunca habíamos imaginado y ha atraído a talentos con los que nunca hubiéramos soñado. El ejemplo práctico de nuestras palabras es este número, compuesto por colaboradores que realmente admiro y con los que trabajo en otros ámbitos alejados del videojuego.

Todo ello mezclado con una de las grandes compañías de videojuegos de la Historia. Un nombre que ha pasado a la memoria como sinónimo de videojuegos. Equipo que ha sobrepasado la propia concepción, área y límites del videojuego para ocupar un lugar predominante dentro de la cultura popular de nuestro imaginario colectivo. Personajes como Guybrush Threepwood, Le Chuck, Manuel Calavera, etc., se han convertido a su vez en iconos de nuestro tiempo.



PRESENTACIÓN

A lo largo de estas páginas te encontrarás precisamente esto, reflexiones y estudios sobre la propia significancia de estos títulos o exploraciones de los referentes y constructos utilizados para levantar los videojuegos más conocidos de LucasArts. Con este número hemos intentado superarnos, crecer en cuanto a maquetación y colaboradores, y creemos que lo hemos conseguido, pero solo tú eres juez de estas palabras. Por esto mismo, si te interesa el proyecto, si te ha gustado, te pediríamos, te pediría, a nivel personal, que lo compartieras, es la única manera en la que podemos seguir creciendo y trabajando, de manera altruista, en este proyecto que hemos iniciado entre todos, bienvenido al número 12 de Presura.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

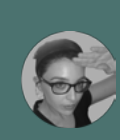
COLABORADORES.

PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

LUCASARTS
NÚMERO XII



Daniel Muriel. Doctor en Sociología por la Universidad del País Vasco, se encuentra actualmente inmerso en una investigación postdoctoral sobre la cultura del videojuego financiada por el Gobierno Vasco. A medio camino entre Manchester (Universidad de Salford) y Bilbao (UPV/EHU), está escribiendo —junto al catedrático Garry Crawford— el libro "Video Games as Culture" para la editorial Routledge. A lo largo de su vida académica ha participado en numerosas investigaciones que tocan temas tan diversos como el patrimonio cultural, el saber experto, los jóvenes, la figura de la víctima, la inmigración, las nuevas tecnologías o la educación. Fue investigador visitante en la Universidad de Newcastle y en la Universidad de Buenos Aires, y ha publicado una treintena de artículos y capítulos de libro en revistas y editoriales de reconocido prestigio en el ámbito de las Ciencias Sociales y las Humanidades.



Iris Rodríguez Alcaide (Móstoles, 1989) es Licenciada en Historia y Máster en Estudios Avanzados de Historia Moderna: "Monarquía de España, siglos XVI-XVIII" por la Universidad Autónoma de Madrid. Tras un breve periodo como investigadora en el proyecto transdisciplinar europeo META-BODY, intenta emprender un doctorado en el área de Historia Intelectual y Cultural de los Animales, desde una perspectiva de género y postcolonial. Aficionada a los videojuegos y fruto de su interés por la relación entre éstos y la historia, escribe desde 2014 en el blog Licencia Histórica.



Antonio Luis Martínez Rodríguez (Murcia, 1990), arqueólogo, historiador y medievalista en potencia. Licenciado en Historia (UMU), Máster en Arqueología (UGR) y cursando el Máster en Formación del Profesorado (UMH). Editor de Medieval en Témpora Magazine, especializado en Arqueología, Patrimonio Cultural e Historia Marítima. Mis intereses versan también sobre la Historia de al-Ándalus, Murcia e Irlanda. @cantonioluis



Antonio Contreras Limones, natural de La Puebla de Cazalla, un pueblo de la provincia de Sevilla. Graduado en Comunicación Audiovisual y en proceso de investigador. Trabajando actualmente como creador de contenidos audiovisuales y estudiante. Amante del arte y de la cultura en cualquiera de sus expresiones.



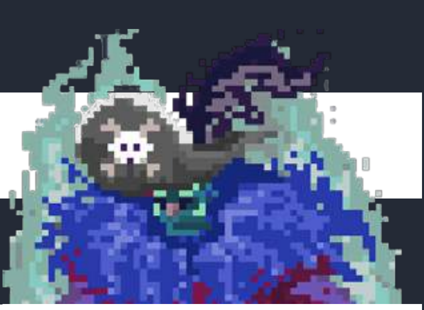
Gaymer.es es la principal comunidad online para jugadores LGTB+ de habla hispana. Está formada por jóvenes de toda España que trabajan en defensa de las representaciones del colectivo LGTB+ en videojuegos a través de la generación de teoría en torno a perspectivas de género, lgtb+, raciales, etc. aplicadas a videojuegos, y de la creación de un espacio de encuentro y debate donde compartir opiniones y conocer otras personas con intereses similares.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

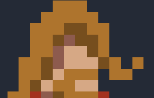
CONTENIDOS:

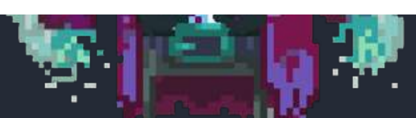


TRIBUNA - PÁGINA 8

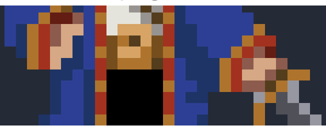
ARTÍCULOS - PÁGINA 14

"Retroalimentación en los más profundo del Caribe. Historia y cultura popular en Monkey Island", por Antonio Luis Martínez Rodríguez. Página 22.

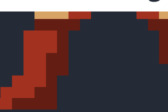




"Bárbaros a las puertas de Coruscant. Los mandalorianos de "Star Wars" y su construcción en los videojuegos", por Iris Rodríguez Alcaide, página 46



"Construyendo el mundo de Manuel Calavera. Un paseo por las referencias de Grim Fandango", por Alberto Venegas Ramos, página 78.





"La importancia sociocultural de "The Secret of Monkey Island" como artefacto postmoderno", por Daniel Muriel, página 96.

"Videojuegos, industria cultural e imperialismo" por Antonio Contreras Limones. Página 116.



TRIBUNA

LA AVENTURA GRÁFICA ES UNO DE LOS GÉNEROS FAVORITOS DE LAS VIDEOJUGADORAS.



Si hay un género por el que destaque la compañía LucasArt es la aventura gráfica. Es inevitable pensar en aventuras gráficas y mencionar Monkey Island, El Día del Tentáculo o Sam y Max y sus tramas llenas de humor y carisma, además de sus protagonistas que comportan a día de hoy toda una cultura y una iconografía reconocible para todos los jugadores y jugadoras, desde los más veteranos hasta los pertenecientes a las nuevas generaciones.

La aventura gráfica es uno de los géneros favoritos de las videojugadoras y según el estudio realizado por la Universidad Europea de Madrid coordinado por el profesor Joaquín Perez, "Mujeres y videojuegos: hábitos de las videojugadoras" en cuanto a los contenidos favoritos del público femenino, el orden de preferencia sería de ingenio y estrategia, de solución de problemas y enigmas, y de tramas más elaboradas.

El porqué de estas preferencias puede tener su punto de partida en la forma en la que se han sentido las jugadoras representadas en el mundo de los videojuegos. En muy pocas ocasiones juegos en la que la protagonista haya sido una mujer y por supuesto esto también pasa en las aventuras gráficas. Los juegos de rol han sabido paliar este asunto a través de la creación de un avatar, en la mayoría de los casos mudos, pero que cumple con las necesidades que se esbozan cuando hablamos de diversidad en los videojuegos.

Hablamos siempre de la importancia de que exista un avatar al que podamos crear a nuestro gusto y con el que sentirnos más o menos identificados y que sea afín a nuestras preferencias a la hora de jugar una aventura, además de pedir una mayor representación y diversidad de personajes tanto secundarios como protagonistas, pero las aventuras gráficas y en especial las de LucasArt plantean otra situación completamente diferente en el que la jugadora sigue estando representada en el juego no como un personaje más, sino como jugadora en sí misma.

Las mecánicas clásicas del "point & click" hacen posible este proceso de desdoblamiento entre personaje y jugadora creando a la vez una complicidad y empatía de la jugadora con el personaje protagonista.

Todos los pensamientos del personaje, descripciones de objetos y tareas a realizar están dirigidas al jugador de forma explícita, con el personaje en cuestión hablando en voz alta solo para que tú lo escuches, haciendo que el juego sobrepase la pantalla e involucre al jugador, destruyendo la cuarta pared que existe entre el jugador o jugadora y el juego.

UN EXPERTO EN ROMPER LA CUARTA PARED Y HACER QUE EL JUGADOR SEA PARTÍCIPE EN TODO MOMENTO ES “MONKEY ISLAND”.

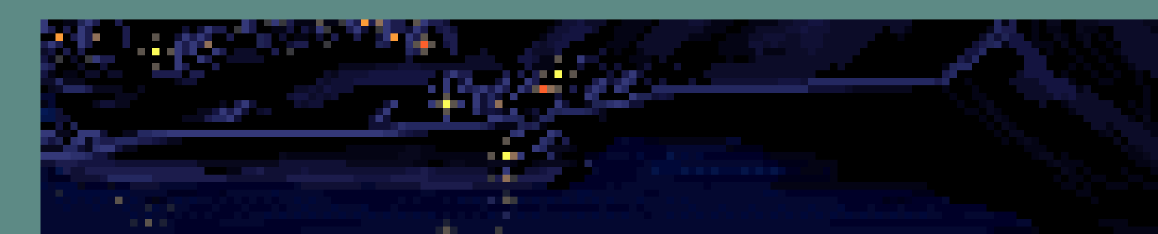
Un experto en romper la cuarta pared y hacer que el jugador sea partícipe en todo momento es “Monkey Island” y es que el humor con el que cuenta la saga del pirata más famoso de los videojuegos se basa en gran parte en la destrucción de ese muro invisible que separa a ambos elementos esenciales de las aventuras gráficas.

Podemos observar que existen muchos momentos en los que el juego rompe la cuarta pared y es que la mayoría de diálogos y escenas en las que vemos a Guybrush Threepwood tienen una gran carga de humor basado precisamente en lo ilógico que resulta para el jugador y no para los personajes del juego. Guybrush es nuestro guía en Monkey Island, pero todos los chistes están pensados de forma explícita para hacernos reír a los jugadores. Una de las mayores evidencias de esto es cuando en “Monkey Island 2: Lechuck’s Revenge” podías encontrar un teléfono colgado de un árbol que se comunicaba directamente con la Línea de Ayuda de LucasArt pudiendo gastar alguna broma y que además servía para promocionar otros juegos de la compañía.

Pero una de las grandes características que hacen que el jugador esté totalmente dentro de la aventura como jugador es cuando después de examinar algún objeto, Guybrush comenta acerca de ese objeto directamente con el jugador en sí e incluso llega a mirarte a la cara, cuestionándote a ti como jugador la decisión que has tomado.

Y es que cuando resolvemos algún rompecabezas o combinamos un objeto con otro, somos nosotros mismos los que lo hacemos y Guy-

GUYBRUSH ES SIMPLEMENTE NUESTRA HERRAMIENTA PARA PODER DESEMPEÑAR NUESTRA LABOR EN EL JUEGO.





AÚN NO EXISTIENDO UN AVÁTAR FEMENINO ES FÁCIL INDETIFICARSE CON GUYBRUSH.

brush es simplemente nuestra herramienta para poder desempeñar nuestra labor en el juego. Una evidencia de como las mecánicas del juego sobrepasan la pantalla se puede observar con el sistema anticopia con el que contaba tanto la primera como la segunda entrega de Monkey Island, unas ruedas de códigos (http://www.oldgames.sk/docs/Dial-A-Pirate/) que moviéndola podíamos ver las diferentes soluciones a las preguntas de la protección con la que empezaban los juegos.

Este puede ser uno de los motivos por el que las mujeres prefieran este tipo de juegos antes que otros y es que aún no existiendo un avatar femenino, las jugadoras se sienten identificadas en el juego por lo que son y Guybrush podría ser simplemente un "puntero",

SIEMPRE AYUDA TENER A UN ASPIRANTE DE PIRATA UN TANTO INOCENTÓN QUE RESPONDA A NUESTRAS DEMANDAS COMO JUGADORES.

aunque siempre ayuda tener a un aspirante de pirata un tanto inocentón que responda a nuestras demandas como jugadores.



RETROALIMENTACIÓN EN LO MÁS PROFUNDO DEL CARIBE.

HISTORIA Y CULTURA POPULAR EN "MONKEY ISLAND"

"¡Hola! Me llamo Guybrush Threepwood, ¡y quiero ser un pirata!".

ANTONIO LUIS MARTÍNEZ RODRÍGUEZ.

LUCASARTS, MARKETING Y VIDEOJUEGOS.

Con estas palabras salidas de la boca de un inexperto aprendiz de pirata comienza la travesía de una de las sagas que más ha marcado la industria de los videojuegos en general y del género de aventuras gráficas en particular, Monkey Island. Una obra caracterizada por mezclar con maestría altas dosis de jugabilidad, aventura, reggae, grog, vudú y humor desenfadado, que ha llegado a traspasar las pantallas de nuestros ordenadores para convertirse en todo un referente de la visión de la piratería y el Caribe en el imaginario colectivo de toda una generación.

Por ello, en este artículo abordaremos tanto los elementos históricos, culturales y literarios que la influyeron como las referencias más importantes a la cultura popular de la época que aparecen reflejadas en los dos episodios de la saga original ideada por Ron Gilbert, "The Secret of Monkey Island" (Lucasfilm Games, 1990) y "Monkey Island 2: LeChuck's Revenge" (LucasArts, 1991).

Ron Gilbert fue uno de los actores principales en la creación del lenguaje de programación y motor gráfico para aventuras gráficas llamado SCUMM, y junto a Gary Winnick desarrollaron el emblemático "Maniac Mansion" (1987). Tras participar en la creación de otras obras que asentaron las bases del sistema point & click como "Zak McKracken and the Alien Mindbenders" (1988) o "Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure" (1989), le llegó el momento a Ron Gilbert de adentrarse en lo más profundo del Caribe (junto a un equipo formado por figuras como Dave Gross-



"ASK ME ABOUT LOOM".

EL ARGUMENTO DE LOS JUEGOS DE LUCASARTS SE DESARROLLA SIN QUE PERDAMOS DE VISTA EL CONTEXTO DE LA EMPRESA.

man y Tim Schafer) para empezar a dar forma al universo de Monkey Island, no sin antes aprovisionarse de ingentes cantidades de grog y una pizca de magia vudú.

Como si de una genial estrategia de marketing se tratara, el argumento se va desarrollando sin que perdamos de vista el contexto de LucasArts en el que se desarrolló la obra a través de ese humor tan característico presente a lo largo de la saga. Bien sea mediante frases como la venta de chaquetas de cuero del Dr. Jones en "Indiana Jones and the Last Crusade" (1989), con la presencia de idolillos o disfraces del conejo de Sam & Max Hit the Road (1993) o con cameos como el de Cobb y su chapa "Ask me about Loom" amén de otras referencias a "Loom" (1990), se nos incitaba constantemente a comprar dichos juegos empleando una publicidad nada subliminal presente hasta en los mismísimos créditos.

Aunque encontramos referencias a sagas como "The Legend of Zelda" o a empresas del sector como Nintendo, las aventuras gráficas monopolizan las referencias a videojuegos, llegándose incluso hasta el punto de hablar por teléfono con una empleada de LucasArts cuando Guybrush se pierde en isla Dinky en MI2. Mientras que el logotipo de LucasArts se localiza infinidad de veces, desde los ataúdes del dicharachero Stan hasta las paredes de la fortaleza de LeChuck, la empresa rival Sierra Entertainment recibía dardos envenenados en numerosas ocasiones, desde los bosques de isla Mêlée hasta la biblioteca de isla Phatt mediante sutiles, y no tan sutiles, hirientes chascarrillos.

EL LOGOTIPO DE LUCASARTS SE LOCALIZA INFINIDAD DE VECES, DESDE LOS ATAÚDES DE STAN HASTA LA FORTALEZA DE LECHUCK.

LAS REFERENCIAS AL SÉPTIMO ARTE SON CONTÍNUAS EN "MONKEY ISLAND".

Aunque las referencias a videojuegos se hacen notar en abundancia, el denominado séptimo arte también fue una fuente inagotable de "gags" para la saga, pero no solo eso, fue también un elemento indispensable en diferentes aspectos de la obra y en la visión del mundo de la piratería. El mismo Ron Gilbert y Orson Scott Card se inspiraron para las peleas de insultos en películas protagonizadas por Errol Flyn como "El Capitán Blood" (1935). Otros clásicos del género de piratas también parecen haber aportado su granito de arena como "El temible Burlón" (1952) o las más recientes obras de la década de los ochenta como la paródica "Piratas" (1986) de Polanski o "La Princesa Prometida" (1987) y las amenazantes palabras de Íñigo Montoya.

Más allá de los guiños en la saga a grandes clásicos del cine como "Casablanca"(1942), "West Side Story" (1961), "James Bond" (1962), "El Graduado" (1967), "El Padrino" (1972), "Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores" (1975), "Regreso al Futuro" (1984) o "Terminator" (1984), nos llaman especialmente la atención los realizados a dos sagas en particular de "Lucasfilm": "Star Wars" e "Indiana Jones".

De la famosa saga de ciencia ficción podemos encontrarnos a George Lucas disfrazado de troll custodiando un puente en MI1 homenajeando al valeroso Caballero Negro de los

LAS GRANDES PELÍCULAS DE PIRATAS APORTARON SU GRANITO DE ARENA EN LA CREACIÓN DE LA SAGA "MONKEY ISLAND".

EN LAS BIBLIOTECAS DEL CARIBE PODEMOS ENCONTRAR LIBROS DE ARQUEOLOGÍA FIRMADOS POR EL DOCTOR JONES

"Monthy Phyton". La Fuerza hace aparición tanto en esta escena como en una conversación con la hechicera vudú en isla Scabb. Otros guiños llegan cuando Guybrush llama chatarra a un barco de Stan como si del Halcón Milenario se tratase o viendo el fuerte paralelismo entre los finales de MI2 y "El Imperio Contraataca" (1980), en cuanto a parentescos familiares se refiere.

Sin embargo, será la saga de Indiana Jones la que nos encontremos con mayor frecuencia a lo largo de esta historia, ya que en definitiva, ambas destacan por sus grandes dosis de humor y aventura, un estilo del cual parece gustar Ron Gilbert. Los icónicos acordes de John Williams hacen acto de presencia en dos momentos clave de la saga, tanto al localizar la raíz en el barco fantasma como al usar el látigo para alcanzar el tesoro de isla Dinky. Guybrush parece compartir la concepción patrimonial de la pertenencia a los museos de objetos arqueológicos, la capacidad de identificar el Santo Grial, las habilidades de sustituir y equilibrar objetos sin que salten las alarmas, los conocimientos en la refracción de la luz para localizar objetos de valor y la fobia a las serpientes de Indy, así como su enfado cuando le ponen su nombre a un perro. Además, en las biblioteca del Caribe podemos encontrar hasta un libro de Arqueología escrito por el Dr. Jones en el que se habla de la importancia de la grafía X en la investigación de campo. En estas referencias a estas míticas sagas podemos apreciar, por enésima vez, la gran capacidad de venta de productos de Lucasfilm que tiene la saga sin quitarnos la sonrisa de la cara.

INDIANA JONES

ES LA SAGA MÁS HOMENAJEADA DE TODAS EN "MONKEY ISLAND".

Esta vinculación con la industria del cine no queda aquí. El propio Ron Gilbert ha reconocido en innumerables ocasiones la influencia que tuvo la atracción de Disney "Pirates of the Caribbean" en la ambientación de sus videojuegos, reflejada por ejemplo en la escena de la cárcel de isla Phatt, en la referencia a animatronics o en el ticket de parques de atracciones de Disney que localiza Guybrush al final de MI2. Esta atracción fue instalada por primera vez en

LA VINCULACIÓN CON EL CINE VA MÁS ALLÁ DE LA MERA REFERENCIA.



LA LITERATURA TAMBIÉN TIENE UN GRAN PESO DENTRO DE LA SAGA.

Disneyland California en 1967, instalándose posteriormente en otros parques de Disney localizados en Florida, Tokyo y París. Sin embargo, esta atracción ha sufrido numerosas modificaciones a lo largo del tiempo, sobre todo a partir del estreno de la saga Piratas del Caribe. Otra escenografía que nos recuerda a los parques de atracciones de Disney es la cabaña del árbol de isla Booty, con un claro parecido con el de Robinson Crusoe. Además, el baile de los esqueletos de MI2, pese a estar inspirado en una canción popular orientada a enseñar anatonomía a los niños denominada Dem Bones, parece tener un cierto parecido con el corto de animación de Disney titulado "The Skeleton Dance" (1929).

Tanto la industria cinematográfica como la de los videojuegos tienen una fuerte influencia en la saga, pero no más que la literatura. Estas dos industrias beben directamente, al igual que Monkey Island, de la imagen idílica y romántica de la piratería presente en obras de la literatura y el teatro, tales como "El Corsario Negro" de Emilio Salgari (1898), "Peter Pan" de James Matthew Barrie (1903) y "El Pirata" de Joseph Conrad (1923), entre otras. Pero de entre todas, cabrían destacar dos: la influencia de "Robinson Crusoe" de Daniel Defoe (1719) en la concepción de las islas Monkey y Dinky, así como de los náufragos y caníbales que las habitaban; y "La Isla del Tesoro" de Robert Louis Stevenson (1883), donde encontramos referencias a Long John Silver o numerosos paralelismos de diversa índole en cuanto a los pilares de la saga, algo bastante lógico al ser esta novela la obra de piratas por antonomasia. Otro detalle reseñable sería el que nuestro querido aprendiz de pirata muestre amplios conocimientos literarios al hablar de lo voluminoso de "Guerra y Paz" de León Tolstói (1869) o al conocer la dirección en Londres del mismísimo Sherlock Holmes.



LA INFLUENCIA DE "ROBINSON CRUSOE" Y "LA ISLA DEL TESORO" ES CRUCIAL.

Además de todas las obras clásicas mentadas anteriormente, el propio Ron Gilbert ha reconocido a la novela de ficción de Tim Powers "En Costas Extrañas" (1987) como la influencia más importante en la concepción de Monkey Island. A lo largo del li-



bro podremos ver numerosos paralelismos en el argumento, los personajes (Barbanegra-LeChuck, Shandy-Guybrush, Elizabeth-Elaine o Sawney-Herman), la representación de sociedades indígenas y la influencia jamaicana, entre otros tantos aspectos.

Sin embargo, el ingrediente de Tim Powers que más sabor ha aportado a Monkey Island es el vudú, creencia arraigada en la población afroamericana exportada desde África por los esclavos llevados al nuevo continente, estando muy presente en diferentes puntos como Jamaica, Cuba, Haití, Centroamérica o Luisiana, siendo el Golfo de México y el mar Caribe sus espacios de contacto y difusión.

Es precisamente en MI2 donde más se profundiza en el vudú y sus tradiciones, sobre todo a través del personaje de la hechicera, esta vez con su negocio asentado en el pantano de isla Scabb. Es esta ocasión será necesario realizar muñecos vudús en unas cuantas ocasiones, siendo sus ingredientes: una bolsa, un muñeco, hierbas vudú, condimentos y glutamato monosódico, así como una prenda, fluidos, pelos y los restos de un antepasado de la persona a la que queremos hacer un muñeco vudú. La hechicera también demuestra sus aptitudes para resucitar muertos momentáneamente mediante Ash-2-Live o para realizar pociones de amor. Mientras en el libro los indígenas están instruidos en las artes del vudú, los caníbales de "Monkey Island" parecen hacer uso de él para reutilizar cabezas cercenadas capaces de guiarles por las catacumbas de la isla, como la de nuestro querido navegante.

"EN COSTAS EXTRAÑAS", DE TIM POWERS, ES LA REFERENCIA LITERARIA MÁS IMPORTANTE.

VUDÚ

ES LA APORTACIÓN MÁS IMPORTANTE DE LA OBRA DE TIM POWERS.

A lo largo de la obra de Tim Powers podemos encontrar elementos de la tradición vudú como el loa, que hace referencia a espíritus protectores como el Barón Samedi o el bocor, hechicero vudú encargado de servir a los loas. Vinculado al bocor encontramos términos semejantes como hunsi kanzo, una persona profundamente educada en el vudú. Tanto Barbanegra como LeChuck se nos presentan como esta figura, siendo capaces de emplear la magia negra. Mientras Barbanegra trata de conseguir poner almas viejas en cuerpos nuevos, en un proceso de resurrección en el que la sangre y el agua del mar juegan un papel determinante, LeChuck cree ser capaz de mandar a otra dimensión a Guybrush mediante el uso de un muñeco vudú.

No hay que olvidar que LeChuck en MI2 vuelve para vengarse después de haber sido destruido por Guybrush mediante el uso del vudú, siendo su todavía animada barba el último y determinante ingrediente necesario para que un hechicero vudú devolviera su cuerpo descompuesto al mundo de los vivos, algo que nos recuerda bastante a los propósitos de Barbanegra en la obra de Tim Powers. Zombies, magia negra o barcos fantasmas son otros elementos que encontramos en ambas obras.

LA PIRATERÍA Y EL CARIBE: UN MARCO HISTÓRICO Y GEOGRÁFICO.

Un elemento clave que parece tener su origen en la obra de Tim Powers es la "kryptonita" de LeChuck, la cerveza de raíz empleada por Guybrush en la primera parte para acabar con él. En MI1 LeChuck custodia esta raíz que, según los caníbales vegetarianos, es la única existente para poder vencer a los piratas fantasma. Las bebidas realizadas a partir de raíces por indígenas para usos medicinales y culinarios están constatadas en diferentes lugares de América, conociéndose su fermentación por los europeos desde el siglo XIX. Será precisamente en la obra de Tim Powers donde se nos mencionen las raíces, en este caso de los mangles, como una especie de repelente de fantasmas, desapareciendo estos sin cadáver alguno y quedando solo las ropas.

Como señalamos anteriormente, la ambientación y el argumento de las dos entregas hacen referencia a esa visión idílica de la piratería, desde las misiones encomendadas por los piratas de Scumm Bar, es decir, luchar, robar y desenterrar tesoros, hasta la misión principal de Guybrush en la segunda parte, localizar el archiconocido tesoro del Big Whoop. Además, a lo largo de la saga numerosos diálogos enfatizan los motivos de ser pirata, que no van más allá del saqueo y el pillaje para obtener fama y riqueza, conversaciones que no hacen más que recordarnos a las palabras de "Indiana Jones y el Templo Maldito" (1984), "Fortuna y gloria muñeca, fortuna y gloria". Sin embargo, al mismo tiempo Guybrush llega a mostrar en ciertos momentos una imagen más sórdida y realista del desempeño de este tipo de actos delictivos en alta mar.

Antes de proseguir, no hay que olvidar recordar que la piratería no es endémica del mar Caribe ni mucho menos, ya que es una actividad delictiva llevada a cabo en el medio marítimo, y como tal, esta evidenciada desde las primeras culturas y sociedades de las que tenemos

PIRATAS QUE NO HACEN MÁS QUE RECORDARNOS LAS PALABRAS DE INDIANA JONES: "FORTUNA Y GLORIA, MUÑECA, FORTUNA Y GLORIA".



LA SAGA DE MONKEY ISLAND ESTÁ PLAGADA DE GUIÑOS HISTÓRICOS.

LA IMAGEN ACTUAL QUE POSEEMOS DE LA PIRATERÍA PROCEDE DE LA "EDAD DE ORO DE LA PIRATERÍA", SIGLOS XVII Y XVIII.

constancia de su contacto con el mar. Hasta de esta apreciación histórica podemos leer si uno se preocupa de indagar en las fichas del catálogo de la biblioteca de isla Booty, lugar donde podremos localizar un libro que habla de los orígenes del lenguaje pirata, el cual nos indica que las primeras evidencias del mismo se encuentran en grafitis presentes en los baños fenicios. Un claro homenaje a los fenicios, una de las primeras civilizaciones de las que tenemos constancia de su actividad marítima a gran escala. ¿Y por qué no incluir un barco vikingo "de tecnología punta importada" en la tienda de barcos de Stan como referencia a su posible llegada a América antes que Colón? En Monkey Island todos estos guiños históricos tienen cabida.

Sin embargo, la imagen actual que tenemos de la piratería bebe de los sucesos acaecidos en el mar Caribe, más concretamente en la denominada edad de oro de la piratería, un periodo comprendido entre los siglos XVII y XVIII que se caracterizó por la lucha de las diferentes potencias de ultramar como Reino Unido, Francia u Holanda para arrebatar a la monarquía española su monopolio sobre los asuntos del Nuevo Mundo, un escenario de guerra e inestabilidad en el cual abundaron piratas, corsarios, bucaneros y filibusteros. Todo ello aprovechando un momento en el que la flota española se veía desbordada, permitiendo así el asentamiento de franceses en islas como Martinica, Guadalupe y La Española (Haití), la conquista de Jamaica por el imperio británico o la expansión de los holandeses en islas como Saba, San Martín o Curazao a partir del siglo XVII.

Aunque los anacronismos intencionales y la parodia no se pierden en ningún momento de la saga, Monkey Island refleja esa situación de diversidad e inestabilidad presente en este marco geográfico que es el mar Caribe en la Edad Moderna. Numerosas ubicaciones y personajes históricos aparecen mencionados en la saga como el pirata Barbanegra, la conocida bandera pirata Jolly Roger de Jack Rackham o ubicaciones como Port Royal, sede del gobierno británico en Jamaica, así como diferentes nombres y elementos propios de la cultura francesa en isla Mêlée o la fiesta de Mardi Gras de isla Booty, que bien nos puede recordar a los carnavales de Nueva Orleans.

Isla Mêlée es la primera parada de la saga, una isla bajo la autoridad de la gobernadora Elaine Marley en la que podremos contemplar la típica ciudad colonial amurallada y de suelo empedrado, aunque a muchos nos pueda recordar a la ciudad alemana de Rotemburgo. Elaine, si bien es una gobernadora electa, se nos presenta como una mujer de acción capaz de valerse por si sola que no necesita de la ayuda de Guybrush para resolver sus propios asuntos, pudiendo

Guybrush Threepwood.

recordarnos a mujeres piratas como Anne Bonny y Mary Read, huyendo así de los esterotipos negativos presentes en muchas obras de aventura en cuanto al papel de las mujeres. Volviendo a las características de estas islas, algo parecido sucede con isla Booty e isla Phatt, pero mientras en la primera destaca por su carácter lúdico-festivo, la segunda se nos presenta como una isla gobernada por una dictadura fascista donde el juego y la estafa están a la orden del día, pese a gozar de una biblioteca básica para conocer los entresijos del lugar.

ISLA TORTUGA E ISLA SCABB.

Dentro del contexto del que bebe Monkey Island, hay que destacar especialmente la isla de la Tortuga, uno de los referentes históricos más importantes de la saga. La isla de la Tortuga está situada al noroeste de una de las Antillas Mayores, La Española, y fue el bastión de la piratería de la zona, permitiendo el dominio del contrabando incluso en villas españolas situadas al norte de esta como La Yaguana. El imperio español no dio la suficiente importancia a las islas de pequeño tamaño en el conflicto del Caribe, craso error que favoreció a la piratería en contra de sus intereses. Por este motivo, ingleses, franceses y holandeses se adueñaron de un gran número de islas situadas en la zona de las Bahamas, las Antillas Menores, la costa venezolana y el entorno de las Antillas Mayores. Las otras potencias de ultramar, así como piratas y corsarios comenzaron a aliarse entre sí, como en el caso de esta isla que nos ocupa.

LA ESENCIA DE LA ISLA TORTUGA SE ENCUENTRA EN LA ISLA SCABB.

En la isla de la Tortuga se practicaron con asiduidad la caza y el contrabando, permitiéndose cualquier actividad delictiva contra la flota o población española circundante, llegando a estar dirigida esta isla tanto por ingleses como por franceses. Con la muerte de D'Ogeron, un militar francés que llegó a ser gobernador de la isla, y tras la venta de esta a la Compañía Francesa de las Indias Occidentales, llegaría el fin de los bucaneros en la isla. Los numerosos periodos de paz entre las grandes potencias derivaban en una criba de piratas en el Caribe hasta el próximo conflicto, comenzando a languidecer la piratería en este espacio a finales del siglo XVIII.

Pese a que la esencia de isla de la Tortuga podemos encontrarla en buena parte de las islas que recorremos en Monkey Island, es en particular en isla Scabb donde apreciamos una mayor relación. Esta isla donde empezamos MI2 cuenta con numerosos servicios para el autoabastecimiento y el esparcimiento de sus convecinos (¡hasta de

CANÍBALES VEGETARIANOS Y EL BUEN SALVAJE.

un cartógrafo!) en los muelles, principal núcleo de población de la isla. El personaje de Largo LaGrande genera un bloqueo a los piratas de la isla, privándolos de la posibilidad de mezclar bebidas y de navegar sin su permiso, situación parecida a la que podrían vivir los piratas de la isla de la Tortuga durante los ataques de la flota española. De hecho, tras acabar con el dominio de LaGrande, el capitán Dread nos la describe como una isla donde los piratas son libres de ser piratas. Pero la información más detallada la encontramos en un libro de Historia de la biblioteca de isla Booty, en el cual se cuenta que su primer uso fue como isla de cuarentena para enfermedades de la piel, siendo con posterioridad cuando se convirtió en un refugio para piratas debido a la falta de figuras de autoridad en el entorno.

LA ETIMOLOGÍA DE LA PALABRA "CANÍBAL" PROVIENE DE UNA DEFORMACIÓN DE "CARIBE".

Otro perfil característico de las historias de piratas son los caníbales, a los cuales encontramos en la isla paradisíaca que da nombre a la saga en MI1, los cuales tienen un claro paralelismo con los caribes. Aunque la práctica de la antropofagia está atestiguada desde la Prehistoria, la etimología del término "caníbal" proviene de una deformación de la palabra "caribe" del idioma taíno. La primera referencia que se tuvo en Europa de esta práctica en América llegó de las manos de Cristóbal Colón y, aunque está a medio camino entre la verdad y la leyenda, se asociaba con el conjunto de pueblos denominados como caribes. Los caribes se asentaban en las Antillas Menores y la costa norte de Colombia y Venezuela, destacando por su belicosidad, sus grandes dotes marítimas y por una organización social y política de tipo tribal, siendo sus principales enemigos los arahuacos.

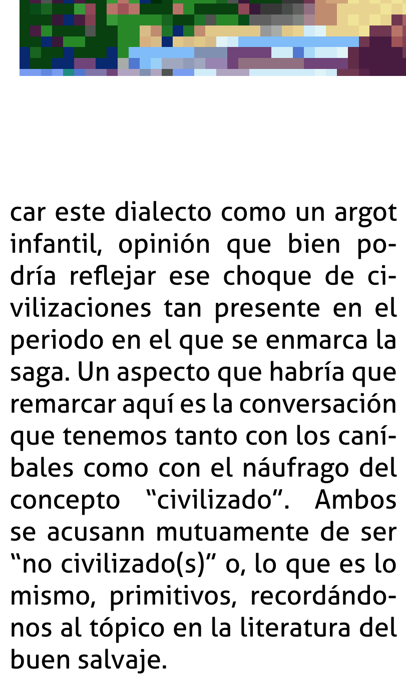


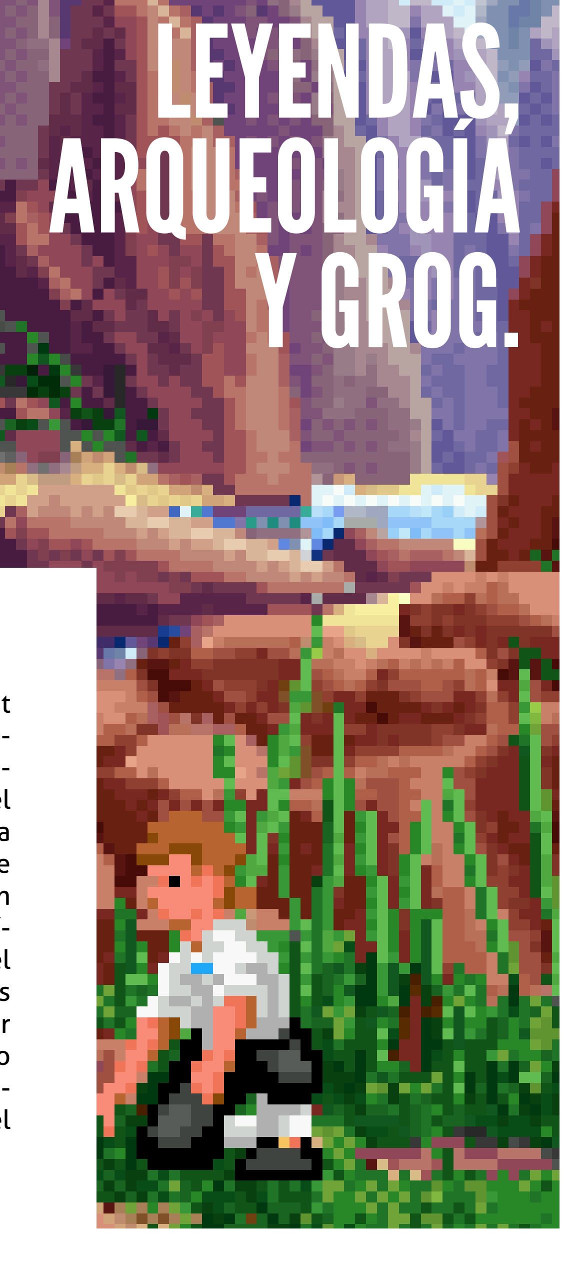
LA PRIMERA REFERENCIA DE CANIBALISMO AMERICANO EN EUROPA LA TRAJO CRISTÓBAL COLÓN.



LOS CANÍBALES DE “MONKEY ISLAND” NOS RECUERDAN A LOS INDÍGENAS DE LA POLINESIA.

En el primer videojuego nos encontramos con una tribu nativa de cazadores-recolectores, cortadores de cabeza y caníbales. Bueno, en realidad no es nada de eso. Se trata de unos caníbales que se han vuelto vegetarianos y que presentan fuertes preocupaciones por el turismo local ante la llegada de unos piratas fantasma a su isla... casi nada. Estos caníbales colocan exvotos o ídolos junto a una cabeza de mono gigante a la que veneran, espacio donde también encontramos elementos alóctonos que nos recuerdan más a los indígenas de la Polinesia. Esta mezcla de elementos de las culturas caribeña y polinesia suele ser muy común en el género de piratas, viéndose reflejada en MI1 en los numerosos tikis que custodian la entrada a la cabeza de mono gigante, en un libro de la biblioteca de Booty que habla de los tikis del Pacífico Sur y en el dialecto nativo empleado en ciertos momentos por los caníbales de Monkey Island que, según el inestimable criterio de GoogleTranslate, parece ser maorí. Guybrush cree identificar este dialecto como un argot infantil, opinión que bien podría reflejar ese choque de civilizaciones tan presente en el periodo en el que se enmarca la saga. Un aspecto que habría que remarcar aquí es la conversación que tenemos tanto con los caníbales como con el náufrago del concepto “civilizado”. Ambos se acusann mutuamente de ser “no civilizado(s)” o, lo que es lo mismo, primitivos, recordándonos al tópico en la literatura del buen salvaje.





LA FUENTE DE LA ETERNA JUVENTUD, OTRA DE LAS GRANDES REFERENCIAS.

Numerosas son las leyendas de la era de los descubrimientos a las que parece hacer referencia Monkey Island de una forma más o menos indirecta. Una de ellas es la de la Fuente de la Eterna Juventud, a la que numerosos autores vinculan con la llegada del explorador español Juan Ponce de León a la península de Florida en el siglo XVI, según informan diferentes fuentes posteriores a su muerte. Esta leyenda aparece en un libro de la biblioteca de isla Booty, escrito por Juan Ponce de León, en el que se habla de una fuente de soda. Sin duda, "Monkey Island" bebe de esta fuente, y nunca mejor dicho, a través de la obra de Tim Powers "En Costas Extrañas", novela en la cual la fuente se considera un punto de equilibrio mágico donde devolver a la vida a los muertos y conseguir la inmortalidad. Elementos como la sangre, el lodo y el agua de mar toman especial importancia en este lugar clave para el desarrollo de la novela.

En ciertos momentos la búsqueda del gran tesoro "Big Whoop" parece estar entre el mito y la realidad, como expresa un libro de la biblioteca de Booty, el cual nos recuerda al

TAMBIÉN SE ENCUENTRA PRESENTE EL MITO DE EL DORADO.

mito de El Dorado, relato originario de centro América que mezcla la tradición de los indígenas con los anhelos de los españoles que llevó a exploradores como Lope de Aguirre en su búsqueda. Pero en este caso el Big Whoop se trata de un tesoro previamente enterrado por otros piratas que se dividen el mapa del tesoro.

Como buena historia de piratas, la búsqueda de tesoros es un elemento recurrente en este género que no pasa desapercibido en Monkey Island. Ya sean ídolos robados por allanamiento de morada en isla Mêlée o bien expoliando un mascarón de proa ricamente decorado de un galeón hundido, El Mono Loco, con previa documentación en archivos para su posterior venta al más puro estilo de la empresa cazatesoros Odyssey .

Otro tema trivial y a la vez interesante para nuestra reconstrucción pseudohistórica del contexto de "Monkey Island" es la numismática y notafilia presente en la saga. Mientras que en la obra original se habla de piezas de a ocho como moneda de cambio (monedas de plata), en la traducción al castellano se habla de doblones (monedas de oro), ambas monedas acuñadas por la monarquía española desde el siglo XVI que tuvieron una gran aceptación como divisa mundial más allá de su periodo de acuñación en España. Si bien la traducción parece cambiar completamente la moneda, los iconos muestran un mayor parecido a los doblones que a las piezas de a ocho. A esto

INCLUSO EXISTEN REFERENCIAS NUMISMÁTICAS.



COMO BUENA AVENTURA DE PIRATAS, "MONKEY ISLAND" NECESITA ESTAR BIEN APROVISIONADA DE RON.

hay que sumarle que Guybrush hace continuas referencias a los dólares de forma coloquial y al águila doble, una moneda de oro de Estados Unidos emitida entre los siglos XIX y XX.

Como buena aventura de piratas, "Monkey Island" necesita estar bien aprovisionada de una bebida alcohólica como el ron o, en este caso, del grog, bebida realizada a partir de ron rebajado con agua caliente, azúcar y algún cítrico como la lima o el limón para combatir el escorbuto, una receta que bien difiere de la descrita por los piratas del Scumm Bar. En realidad podría hacer referencia a diferentes recetas existentes para rebajar la graduación del ron, racionar su consumo y mejorar la salubridad de las bebidas ingeridas por los marineros, pero su fama se generalizó ante las prácticas empleadas por el almirante inglés Edward Vernon con su tripulación en el siglo XVIII y por su uso como ración en la US Navy y en la Royal Navy, llegando a utilizarse en esta última hasta 1970. En "Monkey Island" encontraremos numerosas referencias a esta bebida, variedades de esta de mayor graduación, recetas de platos que la incluyen como ingredientes y máquinas expendedoras donde poder encontrarla al más puro estilo "Coca-Cola".

Por último, cabría recordar que la cultura contemporánea no solo hace acto de presencia en la saga mediante el cine, la literatura y los videojuegos. Entre los numerosos "anacronismos" que forman parte de la propia esencia de la obra, destaca el lenguaje coloquial o argot de la calle empleado por los personajes de la saga, sobre todo por Guybrush. A este lenguaje y a los numerosos nombres y apellidos inventados con el humor del siglo XX, habría que sumarle los numerosos productos y elementos de la cultura de este siglo que aca-

OTROS ELEMENTOS DE LA CULTURA POPULAR CONTEMPORÁNEA HACEN GALA DE PRESENCIA.

ENTRE LOS NUMEROSOS "ANACRONISMOS" DESTACA EL USO DEL LENGUAJE COLOQUIAL EN "MONKEY ISLAND".



"MONKEY ISLAND" ESTÁ PREÑADO DE REFERENCIAS CONTEMPORÁNEAS.

LAS MELODÍAS DE MICHAEL LAND DEJARON UNA HUELLA INOLVIDABLE.

ban siendo un ingrediente más de ese humor desenfadado que tanto caracteriza a "Monkey Island". Desde los cereales "Captain Crunch", juguetes como "Stretch Strongman", cócteles como el "Bloody Mary", referencias a restos de homínidos descubiertos en la garganta de Olduvai, teorías sociales y filosóficas como el darwinismo social o el idealismo, elementos de la mitología como el monstruo del "Lago Ness" o el "Yeti", disfraces de Pedro Picapiedra, referencias deportivas como los "Chicago Cubs", las "World Series" de béisbol o la Copa América de Vela o espectáculos circenses hasta figuras públicas como el Presidente de los Estados Unidos, el Primer Ministro del Reino Unido, Shirley Temple o Charles Atlas. Pero estos elementos, además de dar ese toque de humor tan característico a la obra, acaban dándole un mayor sentido al final de MI2.

Otro aspecto en el que destaca "Monkey Island" es en su banda sonora. Pese a las limitaciones que generaban las tarjetas de sonido de la época, las melodías de Michael Land dejaron una huella inolvidable en el recuerdo de muchos jugadores con esa característica música de estilo caribeño inspirada en la música reggae. No es de extrañar que dentro de este contexto jamaicano en el juego se hagan referencias al músico Bob Marley, bien sea a través del apellido de la gobernadora Elaine o mencionando uno de los primeros discos que compuso con The Wailers, Natty Dread (1974), así como la filosofía rastafari. Desde el punto de vista melómano, cabría destacar que en el juego se mencionan también a artistas y grupos como Elvis Presley o Deep Purple.



Referencias a Monkey Island podemos encontrar desde los inmediatamente posteriores "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" (1992) y "Day of the Tentacle" (1993) hasta en "Assassin's Creed IV: Black Flag" (2013). Nombrar aquí todas las obras a las que ha influido "Monkey Island" se escapa de nuestras manos e iría desde videojuegos como nuestro siempre olvidado producto patrio "El Tesoro de la Isla Alcachofa"

LA ESENCIA DE LA SAGA Y SU GIRO FINAL NOS IMPIDEN ESTABLECER UN CONTEXTO ESPACIO-TEMPORAL.

Isla de las Cabezas Cortadas" (1995) y la saga de "Piratas del Caribe".

Después de estas palabras más enrevesadas que el itinerario del capitán Dread, tenemos que decir que no todo ha sido en balde. No nos engañemos, la propia esencia de la saga y su giro final nos impiden establecer un contexto espacio-temporal definido para la misma. Los anacronismos intencionados y la imagen de la piratería derivada del amalgama de influencias presentes en la obra ya se encargan de que así sea. Eso no quita para que "Monkey Island" contenga en su argumento, personajes, diálogos, ambientación y, porque no, en sus fondos bibliotecarios, numerosas influencias históricas, literarias y culturales que han alimentado, muchas veces sin darse cuenta, el resultado final de la obra y, por ende, la imagen que tenemos nosotros de ella.

De esta forma "Monkey Island", en claro tono de parodia, retroalimenta el género de piratas influyendo en obras posteriores y dejando un legado imborrable en la visión de la piratería en el imaginario colectivo de toda una generación. Paradójicamente, adaptaciones posteriores de dos de sus mayores fuentes de inspiración ("En Costas Extrañas" y la atracción de "Piratas del Caribe") han bebido directamente de "Monkey Island" e incluso Disney, la dueña de una de ellas, ha adquirido los derechos de la saga "Monkey Island" de forma colateral al comprar Lucasfilm en 2012.

"MONKEY ISLAND", EN TONO DE PARODIA, RETROALIMENTA EL GÉNERO DE PIRATAS INFLUYENDO EN OBRAS POSTERIORES.

Intentando dar una fórmula de lo que es en sí esta saga, podríamos acabar diciendo que "Monkey Island" contiene uno o más de los siguientes ingredientes: aventuras de piratas, vudú, humor desenfadado, reggae, grog, Lucasfilm, anacronismos, SCUUM, guiños históricos y literarios, cultura popular y/o esencia caribeña. Las proporciones a emplear para que la trilogía sea finalizada tal y como fue ideada bien las conoce Ron Gilbert, solo falta que la actual dueña de los derechos de la marca Monkey Island esté dispuesta a volver a poner en manos de su creador los derechos sobre su obra maestra. Por ello, para que Monkey Island siga alimentándose y alimentando al género de piratas no nos queda más que añadir, Disney: Llámalo.




MAX
PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



BÁRBAROS A LAS PUERTAS DE CORUSCANT.

LOS MANDALORIANOS DE "STAR WARS" Y SU CONSTRUCCIÓN EN EL VIDEOJUEGO.

Los mandalorianos fueron una cultura del universo "Star Wars" creada por George Lucas.

IRIS RODRÍGUEZ ALCAIDE.

EL PROPÓSITO DE LA CREACIÓN DE LOS MANDALORIANOS FUE DAR CONTEXTO A BOBA FETT.

El propósito de su creación fue dar un contexto histórico a la armadura que luce el popular antihéroe y cazarrecompensas Boba Fett: un personaje que, pese a sus apariciones breves pero siempre espectaculares en la trilogía original, consiguió hacerse con un buen número de admiradores a partir del Episodio V: "El Imperio Contraataca" (1980). No obstante, aunque las ideas originales que atraviesan sus famosas películas pertenecen enteramente a Lucas, la extraordinaria riqueza del llamado Universo Expandido de "Star Wars" se debe, sobre todo, a las incursiones que han realizado otros creadores en el campo de la cultura "pop" (novelas, cómics, videojuegos, etc.) durante los últimos 35 años.

El caso de los mandalorianos es especialmente paradigmático en este sentido, puesto que, con una ausencia casi total en las trilogías canónicas, han sido una sociedad principalmente tratada y desarrollada en el soporte del videojuego, así como en otros subproductos amparados por el propio sello "LucasFilms". El presente artículo pretende ofrecer una reflexión personal acerca del cambiante retrato que se ha hecho de esta peculiar cultura de "Star Wars" a través de algunos de los distintos videojuegos impulsados desde la franquicia durante los últimos años, prestando especial atención a las diferentes cuestiones históricas, de género, etnia y sexualidad que se han puesto sobre la mesa durante el proceso.

El "Mando'ade" (hijos e hijas de Mandalore) es una cerrada sociedad clánico-guerrera procedente del Borde Exterior. En ocasiones admirados,



LOS MANDALORIANOS SIEMPRE HAN APARECIDO EN LAS PELÍCULAS DE "STAR WARS" COMO CAZARRECOMPENSAS, MERCENARIOS O GUARDAESPALDAS.

SU ORGANIZACIÓN SOCIOPOLÍTCA SE RESUME EN UNA DISPERSIÓN DE CLANES DESCENTRALIZADOS BAJO EL LIDERAZGO DE UN "MANDALORE" O CAUDILLO MILITAR.

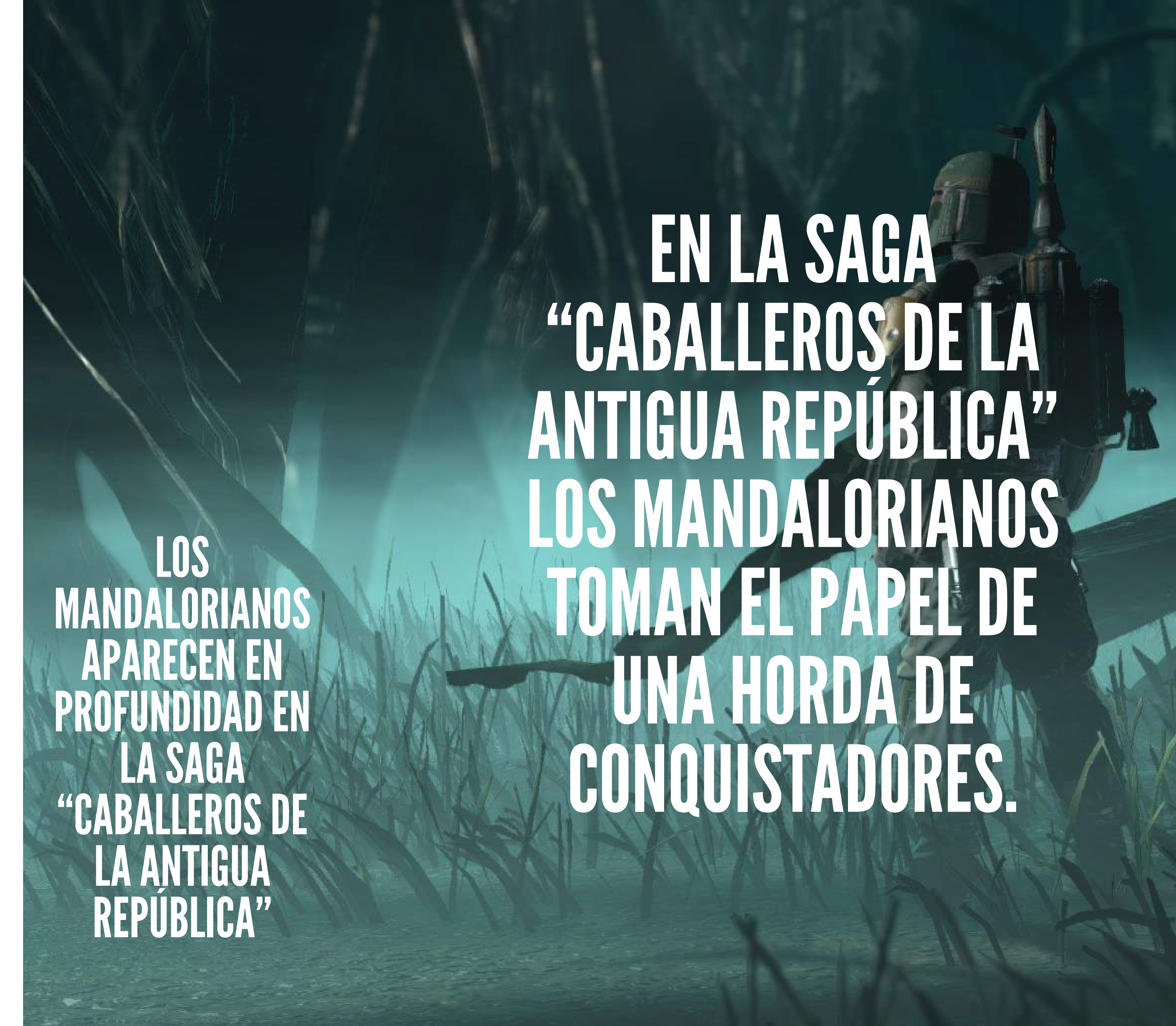
sus habilidades como combatientes han sido muchas veces requeridas a lo largo de la historia galáctica por las dos grandes facciones dominantes que son la República y el Imperio Sith. La mayor de las veces, sin embargo, han sido temidos e infames, como enemigo a batir de ambas. Es por ello frecuente que los mandalorianos del universo "Star Wars" aparezcan en los roles arquetípicos de cazarrecompensas, mercenarios, matones o guardaespaldas, aunque no todos sus miembros se dediquen oficialmente a ello. Sus principales rasgos identitarios son las tradicionales armaduras con visor en T, una lengua y gastronomía propias, costumbres nómadas, un particular código de honor ("Resol'nare"), el uso de tecnología avanzada y su fiereza en combate. Su organización sociopolítica se resume en una dispersión de clanes descentralizados bajo el liderazgo temporal de un caudillo guerrero ("Mandalore"). Pero ante todo, estamos ante una cultura que percibe el combate como una vía de perfeccionamiento personal, así como un modo de asegurar la supervivencia de los suyos, siendo la familia su elemento más valorado.

Desde 1982 la emblemática rama de distribución y desarrollo de juegos "LucasArts" venía produciendo numerosos títulos de aventura relacionados con sus franquicias Indiana Jones y "Star Wars", destacando sin embargo en la década de los 90 por aventuras gráficas como "The Secret of Monkey Island". Al filo del nuevo siglo, la casa volvió a apostar por el prometedor formato del videojuego para crear un nuevo capítulo de su exitosa saga intergaláctica, que estaría ambientado 4000 años antes del auge del Imperio liderado

por Darth Sidious. La canadiense Bioware fue la compañía elegida para encargarse del desarrollo del aclamado RPG en que acabaría convirtiéndose la primera parte de la saga "Knights of the Old Republic" (KotOR, 2003). Por su parte, Drew Karpyshyn (Bioware) y posteriormente Chris Avellone (Obsidian) fueron los guionistas encargados de dar pleno contenido a esta nueva etapa, aprovechando la libertad que les daba una mayor distancia temporal para introducir nuevos personajes, contexto histórico y elementos narrativos.

Los mandalorianos y su violenta irrupción en la galaxia de la Antigua República conformaron el perfecto telón de fondo en que se desarrollarían ambas entregas. De hecho, la primera gran aparición de esta sociedad guerrera en el universo "Star Wars" fue, a falta de unos Sith que aún no habían entrado abiertamente en escena, en el papel de villanos: en el 3976 ABY[1] una horda de conquistadores desconocidos comienza a invadir los mundos de la Antigua República comandados por Mandalore "el Máximo" con el aparente propósito de tomar control de la misma. Los mandalorianos, por

1 Cronología: ABY (Antes de la Batalla de Yavin, victoria de la Alianza Rebelde y destrucción de la primera Estrella de la Muerte).



LOS MANDALORIANOS APARECEN EN PROFUNDIDAD EN LA SAGA "CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA"

EN LA SAGA "CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA" LOS MANDALORIANOS TOMAN EL PAPEL DE UNA HORDA DE CONQUISTADORES.



LOS MANDALORIANOS PARECEN HABER SIDO CREADOS COMO LOS "BÁRBAROS" POR EXCELENCIA DEL UNIVERSO "STAR WARS".

tanto, parecen haber sido creados como los "bárbaros" por excelencia del universo "Star Wars", cumpliendo un papel parecido al que ostentan los Klingon o los Krogan en otras conocidas historias del género. Este exónimo peyorativo constituye una herencia directa de los antiguos griegos y romanos, que lo utilizaban para referirse a los pueblos extranjeros que no hablaban su misma lengua ("balbuceante"). Como se ha dicho, uno de los principales rasgos identitarios de la sociedad mandaloriana es precisamente su particular idioma ("Mando'a"): en una escena del primer juego, el laureado soldado Carth Onasi justifica ante el/la protagonista la actuación de las tropas de la República durante la guerra, argumentando que si ésta no hubiera decidido enfrentarse a la amenaza "Ahora todos estaríamos hablando mandaloriano".

No obstante, de los numerosos conflictos armados a gran escala que traumáticamente salpican el pasado siglo XX, no hay otro en nuestro imaginario colectivo occidental que represente mejor el eterno enfrentamiento entre el Bien y el Mal como la Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Y es que pese a las reminiscencias que nos evoca una vetusta y próspera República atacada por hordas bárbaras, las referencias históricas utilizadas para dar vida al "Terror Mandaloriano" probablemente no fueron tanto los pueblos de las invasiones germánicas, como las potencias del Eje. Sus particulares conceptos de honor guerrero, el auto-sacrificio y el reverencial tratamiento hacia su líder tienen reconocibles paralelismos en la actuación de las tropas del Imperio japonés. Por otro lado, el impulso y el papel del regimiento de élite de los Neo-Cruzados guarda muchas semejanzas con los que tuvo la organización paramilitar de las SS, ocupada de mantener el orden y penetrar como vehículo ideológico del Partido Nazi



ALGUNAS DE LAS REFERENCIAS HISTÓRICAS EN SU CREACIÓN FUERON LAS INVASIONES GERMÁNICAS DE LOS SIGLOS III-V.



LOS NEO-CRUZADOS MANDALORIANOS GUARDAN UNA GRAN SEMEJANZA CON EL CUERPO NAZI DE LAS SS.

en la “Wehrmacht” alemana. El regimiento de los Neo-Cruzados promovido por la política expansionista de Mandalore “el Máximo” y su lugarteniente Cassus Fett rompió con muchas de sus tradiciones más sagradas: este grupo contaba con una estructura de mando más reglamentada, cierta división del trabajo, elaboración de complejas estrategias así como una armadura estándar que señalizaba el rango de cada individuo mediante una serie de colores reglados. Durante la invasión de la Antigua República, Mandalore hizo que sus Neo-Cruzados estuvieran presentes en cada unidad con el objetivo de difundir los nuevos ideales de orden y uniformidad en un intento por subir la moral y convertir al grueso de sus tropas a esta nueva forma de vida que les llevaría a la gloria de la conquista de toda la galaxia.

SON LAS GUERRAS MANDALORIANAS LAS QUE EMPUJAN A LOS HÉROES JEDI AL LADO OSCURO.

Son por tanto las Guerras Mandalorianas el resorte que hace que los héroes Revan y Malak marchen como generales en contra de los designios del Consejo Jedi y acaben cayendo en el lado oscuro de la fuerza al acabar la contienda. En 3960 ABY el propio Revan se convierte en el máximo responsable de poner fin al conflicto, pagando el altísimo precio de haber ordenado la destrucción del planeta Malachor V con una potente arma (el generador de sombras masivo) que, de nuevo, nos recuerda en cierto modo al lanzamiento de la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki. El generador arrasó el planeta, sacrificando en el ataque cientos de miles de vidas entre los mandalorianos, jedi y tropas de la República que luchaban una batalla decisiva sobre la superficie. Tras la muerte de sus líder y espantosamente mermados en número, el ejército Neo-Cruzado fue disuelto y los mandalorianos se dispersaron de nuevo por la galaxia en calidad de exiliados. Mientras los menos volvieron a sus costumbres





TANTO BIOWARE COMO OBSIDIAN OPTARON POR DAR A LOS MANDALORIANOS UN ASPECTO UNIFORME.

nómadas, la mayor parte hubo de conformarse con tirarse al bandidaje o "reconvertirse" en músculos de alquiler (caso de uno de nuestros compañeros en el juego, Canderous Ordo).

Siguiendo esta narrativa, tanto Bioware" como Obsidian optaron por darles un aspecto excesivamente uniforme, androcéntrico y deshumanizado, que se traduce perfectamente en el diseño de los Neo-Cruzados Regulares: individuos masculinos, de cuerpos idénticos, voces metalizadas, y que visten el azul en la armadura indicando su pertenencia al rango más básico. Además, dentro de la trama principal, las grandes personalidades mandalorianas que aparecen son exclusivamente guerreros varones y, de nuevo, todos aparentemente humanos (Canderous Ordo y Bendak "Starkiller" en Taris, Sherruk en Dantooine o Jagi en Tatooine). Pese a la "uniformidad" promovida por los ideales Neo-Cruzados, en estos primeros juegos se da entre los mandalorianos una fuerte infra representación en materia de género y especie, especialmente llamativa si tenemos en cuenta su previa organización

LAS MANDALORIANAS DE "CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA" SON COMO LAS ENANAS DE TOLKIEN.

social (predominantemente horizontal) y la propia política de conquista y conversión que llevan a cabo en diversos planetas durante la guerra a fin de engrosar sus filas. Y es que en sus orígenes más remotos esta sociedad se correspondía con una especie humanoide diferenciada, mas hacia el inicio de las Guerras Mandalorianas los taung se encontraban ya en franca recesión, siendo el propio Mandalore "el Máximo" uno de los pocos que todavía quedaban. Su plan de renovar el "Mando'ade" para que sus valores guerreros trascendieran la extinción de su especie pasaba por el que será en adelante uno de sus principales rasgos identitarios: construir una cohesionada sociedad multiespecie, bien por medio del proselitismo o la adopción (voluntaria o forzosa). Bajo la máxima "Cin Vethin" ("tu pasado no importa") la sociedad mandaloriana aceptaría a cualquiera, con independencia de su género o especie, que estuviera dispuesto a tomar las armas por el clan.

Por su parte, las mandalorianas de "KotOR" son como las enanas de Tolkien: aunque teóricamente existen, no aparecen visibilizadas en papeles principales ni secundarios (si obviamos el breve pasado de Mira con ellos en la segunda entrega). A diferencia del caso de los wookies, donde sí aparecían féminas en los poblados de Kashyyyk, ni Bioware ni posteriormente Obsidian se molestaron en crear un modelo de soldado mandaloriano femenino (ni de otra especie que no fuera la humana). Tanto es así, que la armadura mandaloriana es la única que al equiparla en el cuerpo de una protagonista



LAS MUJERES MANDALORIANAS HAN SIDO OCULTADAS SISTEMÁTICAMENTE.

femenina, no encaja correctamente sobre el mismo. Algo más compleja fue la realidad que ilustraron los cómics homónimos de John Jackson Miller publicados por Dark Horse en 2006, donde se nos explica el origen de la icónica máscara de Revan en el número 42, la cual perteneció previamente a una mujer mandaloriana que participó en la conquista del planeta Cathar en el 3973 ABY. Esta Neo-Cruzada de nombre desconocido se mostró públicamente en contra del genocidio de sus habitantes tras la invasión (por haber sido ya derrotados) y finalmente inmolada por orden de Cassus Fett junto a aquellos a los que defendía. En estos cómics también hacen aparición otras mujeres de armadura, así como diversos mandalorianos de adopción (wookies y rodianos, por mencionar algunos).

Esta representación en su faceta de "conquistadores totalitarios" persiste extrañamente en la segunda entrega desarrollada por Obsidian ("Los Señores Sith", 2005), donde según la trama los mandalorianos que encontramos encajarían mejor en el perfil de bandidos, marginados o incluso refugiados de guerra (caso de los grupos que hallamos en Dantooine o Nar Shaddaa). Así, en cierto momento de la aventura nos metemos de lleno en un campamento mandaloriano asentado en la luna selvática de Dxun, donde un nuevo Mandalore (el "Preservador") trata de reconstruir los clanes dispersos tras su derrota frente a Revan: de nuevo, aquí se da una representación estereotipada donde no aparecen mujeres ni niños (que como veremos más adelante constituyen una parte fundamental de la sociedad mandaloriana) ni miembros de otras especies. Ya fuera intencionado, por simple dejadez en la fase de desarrollo (o ambas razones), los mandalorianos de la Antigua República quedaron estereotipados en un simplista modelo "300" como una sociedad fuertemente militarizada

EN LA SEGUNDA PARTE DE LA SAGA "CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA" PERSISTE LA IMAGEN DE "CONQUISTADORES TOTALITARIOS".

LA IMAGEN MANDALORIANA EN "CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA" PASÓ COMO UNA "FOTO FIJA" Y MARCADAMENTE DEFORMADA.

y exclusivamente conformada por rudos y enormes hombres "mainstream" sin rostro.

La de "Caballeros de la Antigua República" pasó, por tanto, como una "foto fija" y marcadamente deformada de los mandalorianos que en el campo del videojuego no comenzó a cambiar hasta el desarrollo de "Star Wars: The Old Republic" (SW:TOR), el ambicioso MMO de Bioware-EA lanzado a finales de 2011. Trescientos años después de los sucesos narrados en "KotOR", los bárbaros volvían a estar a las puertas de Coruscant: esta vez convertidos en los mercenarios de élite del Imperio Sith de Vitiate, con el que previamente habían mantenido varios enfrentamientos. En virtud del pacto de un nuevo Mandalore ("el Vindicado"), los clanes se alinean como aliados y defensores del Imperio frente a la República, dotándoseles de tierras donde asentarse y manteniendo además cierta independencia política gracias al enclave propio mantenido en la capital situada en Dromund Kaas. Un presupuesto ambicioso, sumado a la necesidad de asimilar el gran crecimiento del Universo Expandido durante los últimos años (en forma de artículos y novelas, fundamentalmente) hizo que la imagen de los mandalorianos comenzara a profundizar en otros elementos de su cultura hasta el momento menos visibilizados. Por vez primera, como parte del Imperio Sith (facción que, a diferencia de los títulos anteriores, podemos asumir como protagonista), los mandalorianos logran tener voz propia, ajustándose más su representación en este juego a la de bárbaros parcialmente asimilados.

SU IMAGEN COMENZÓ A CAMBIAR EN "STAR WARS: THE OLD REPUBLIC".

En primer lugar, comenzamos a ver una mayor diversidad en cuanto a especie, e incluso etnia. En el caso de "SW:TOR" resulta difícil valorar esta cues-

"EL BÁRBARO LABRA PARA NOSOTROS; AQUEL QUE DURANTE TANTO TIEMPO NOS HA ARRUINADO CON SUS SAQUEOS AHORA SE OCUPA DE ENRIQUECERNOS (...)."

PANEGÍRICO.



LA DIVERSIDAD EN "STAR WARS" SIEMPRE HA TENIDO UN CARÁCTER NEGATIVO.

ción, si tenemos en cuenta que la inclusión de diversidad en el mundo "Star Wars" ha sido, hasta el momento, abordada desde un punto de vista negativo, al menos si nos ceñimos estrictamente a las trilogías cinematográficas. Además de los innumerables casos de apropiación cultural (sobre todo asiática, como la filosofía que impregna el mundo jedi o la estética de las gentes que habitan sus mundos fantásticos), George Lucas también reprodujo en su galaxia el predominio político, social y económico del Occidente de su propio tiempo. Por ello, cuando han aparecido individuos de otras etnias o especies, ha sido principalmente en el papel de antagonistas, secundarios asistentes del héroe o caricaturas racistas (salvo contadas excepciones como Lando Calrissian o Mace Windu).

Es posible, sin embargo, que en los videojuegos se haya venido dando una tendencia inversa. Si bien en "SW:TOR" los mandalorianos continúan siendo perci-

GEORGE LUCAS REPRODUJO EN SU GALAXIA EL PREDOMINIO POLÍTICO, SOCIAL Y ECONÓMICO DE OCCIDENTE.





EN “STAR WARS: THE OLD REPUBLIC” LOS MANDALORIANOS SIGUEN SIENDO LOS “OTROS”.

bidos como unos “Otros”, no es menos cierto que ya no son los “nazis supremacistas” de la etapa anterior, por lo que los desarrolladores quedaban más libres de presentar su carácter multiespecie como un rasgo positivo. En consecuencia, en este multijugador vemos desfilar (tanto entre los mandalorianos como en general en el resto de facciones), un diverso elenco de especies, etnias —e incluso edades— distintas. Tras los cascos comenzamos a ver individuos diferenciados. Entre los ejemplos más llamativos encontramos el que ofrece el clan Sharratt en Nar Shaddaa, donde ninguno de sus miembros es humano, o el del propio Artus Lok (Mandalore “el Vindicado”), que aparece representado como un hombre negro en edad más que madura. Por último, aunque en muchos casos prevalece el modelo azul estándar de armadura, también encontramos más diversidad en este campo, volviendo a los antiguos ideales mandalorianos de personalización de la misma según las posibilidades y destreza del individuo que la viste.

AUNQUE AHORA SU CARÁCTER MULTIESPECIE APARECE COMO UN RASGO POSITIVO.

El segundo aspecto a tener en cuenta es la mayor visibilización de mujeres mandalorianas en papeles principales y secundarios. Anteriormente nos extrañábamos de la sonada ausencia femenina anterior, pues los mandalorianos cuentan con una larga tradición histórica donde las mujeres han estado siempre en un plano de mayor igualdad con sus hombres si los comparamos con otras grandes culturas del universo “Star Wars”. Tanto ellas como ellos son entrenados para luchar desde muy jóvenes y acostumbrados a superar las más variadas pruebas físicas de iniciación, considerándose adultos a partir de la edad de 13 años. La tarea de crianza, aunque en etapas diferenciadas, es una función asumida por ambos progenitores. Ha habido mujeres que se han investido incluso con el título de Mandalore, como Ranah Teh Naast (“la Destructora”). Se trata, en definitiva, de una sociedad donde los roles de género no se entienden como excesivamente diferenciados y que tampoco es explícitamente patriarcal ni homófoba, si nos ceñimos a la teoría que marcan sus códigos de honor.

La de “Cazarrecompensas” (Bounty Hunter), una de las ocho clases disponibles en el juego, está precisamente representada por una fémina mandaloriana. Shae Vizla (alias “Torch”) es sin duda uno de los personajes más llamativos del tráiler cinemático “Deceived” (2011), que introduce la facción del Imperio durante el momento del Saqueo de Coruscant por las fuerzas de Darth Malgus. El retrato de Vizla se corresponde en principio con ese prototipo de dura “mujer de acción” (“Strong Female Character”) tan popular









VIZLA NO SOLO DEBÍA DEMOSTRAR SER UNA GRAN GUERRERA, SINO TAMBIÉN RESULTAR FÍSICAMENTE AGRADABLE.

PESE A ESTOS ANACRÓNICOS PARÁMETROS DE REPRESENTACIÓN, VIZLA NO ES UNA SIMPLE BARBIE.

actualmente, siendo en este caso consecuente con la lógica narrativa. No obstante y como otras antes que ella, Vizla tuvo que cumplir un requisito tanto o más indispensable que el notable desenvolvimiento con las armas: resultar físicamente agradable a la vista heteromasculina. Y es que si nos ceñimos exclusivamente al mencionado tráiler, Vizla padece los típicos problemas del márketing comercial a la hora de representar a las mujeres: encorsetada como aparece en un absurdo modelo de belleza capitalista que incluye rostro de súpermodelo, sedosa y ordenada melena bajo el casco, por no hablar del llamativo brillo de labios. Pese a estos anacrónicos parámetros de representación, Vizla no es una simple Barbie armada de "gadgets" hasta las cejas, ni tampoco una mera "Ms. Male" [2] del personaje de Boba Fett: el problema es que esto sólo lo descubrimos una vez metidas en el juego en sí. Y es que Shae Vizla no hace aparición directa en el mismo hasta muchos años después, teniendo concretamente una muy fugaz en la expansión "La Sombra de Revan" (2014). Jubilada de sus contratos como mercenaria al servicio del Imperio, Vizla encabeza un clan mandaloriano que vive de forma bastante autónoma en Rishi. Aquí vislumbramos un retrato mejor conseguido del personaje, quien, aparte de presentarse como una líder madura y aguerrida, confiesa una honda preocupación por volver a probarse a sí misma

2 Término acuñado por Anita Sarkeesian (2013): "We've defined the Ms. Male Character Trope as: The female version of an already established or default male character. Ms. Male Characters are defined primarily by their relationship to their male counterparts via visual properties, narrative connection or occasionally through promotional materials." No se considera, por tanto, un tipo de inclusión "positiva".

como duelista tras años retirada del negocio a fin de mantener el respeto de los suyos.

Afortunadamente, la mayor presencia femenina en "SW:TOR" no se limita al modelo propuesto con Vizla. Como compañera de la clase "Contrabandista" ("Smuggler") tenemos por ejemplo a Akaavi Spar, una fuerte mandaloriana de la especie zabrak que ha asistido a la desaparición de todo su clan por culpa de una estratagema imperial. Otro ejemplo totalmente distinto lo constituye Ceta Farr, la calmada y filosófica comandante revanita de Dromund Kaas. El mismo clan Vizla se muestra claramente mixto en el escenario "Blood Hunt", enfrentándonos incluso como jefes finales al interesante matrimonio formado por Jos y Valk Beroya, quienes además no paran de desafiarse entre sí durante todo el combate. Por último, nosotros mismos podemos encarnar a una mercenaria femenina y de la especie que elijamos como protagonista gracias al notable grado de personalización, dándonos la opción, en un punto avanzado de la historia, de ser adoptada por el clan del propio Mandalore.

La mayor parte de los cambios señalados probablemente no hubieran sido posibles sin que previamente autores como la polémica novelista británica Karen Traviss hubieran decidido tomar otra perspectiva sobre la sociedad mandaloriana. Por ella pasó principalmente la difícil tarea de desmontar o "deconstruir" —sin dulcificar en demasía— la imagen estereotipada de villanos totalitarios anterior, dándole más profundidad a elementos que hasta entonces, interesadamente o no, habían permanecido en la oscuridad.

Traviss empezó por rebatir una de las interpretaciones más populares entre los fans, la de los mandalorianos como falanges espartanas, declaran-

"I REALLY WISH HISTORY WAS TAUGHT PROPERLY – OKAY, TAUGHT AT ALL– IN SCHOOLS THESE DAYS, BECAUSE HISTORY IS THE BIG STOREHOUSE THAT I PLUNDER FOR FICTION." KAREN TRAVISS, 2008.



KAREN TRAVISS DESMONTÓ A LOS MANDALORIANOS.

LA LITERATURA

HA SIDO EL MEDIO NECESARIO PARA PROFUNDIZAR EN LOS MANDALORIANOS.

do haberse inspirado más en otros pueblos históricos como los celtas (concretamente los pictos) o los que protagonizaron las famosas invasiones germánicas del Imperio Romano entre los siglos III y V d.C.: jefaturas guerreras, descentralizadas y de gran autonomía, con la creencia en una muerte heroica y un Más Allá. También, a diferencia de otros autores que contribuyeron a ampliar el Universo Expandido mandaloriano como Abel G. Peña (quien en un artículo de 2005 publicado en la revista de ciencia-ficción "Star Wars Insider" se dedicó al tratamiento de sus líderes y tecnología) Traviss se centró más en los aspectos sociales de su cultura en otro artículo publicado en el mismo medio al año siguiente, así como en la serie de novelas "Star Wars: Republic Commando" lanzadas entre 2004 y 2009. Entre otros aspectos, Traviss redactó por



LA INSPIRACIÓN DE TRAVISS VINO DE LA HISTORIA, Y LOS PUEBLOS PICTOS.



KAREN TRAVISS HA DOTADO DE PROFUNDIDAD A LOS MANDALORIANOS.

primera vez el contenido del "Resol'nare" (las Seis Acciones), desarrolló el "Mando'a" como lengua diferenciada del Básico y profundizó en su organización socioeconómica como cazadores-recolectores. Enfatizó también la igualdad entre sus miembros por encima de género, especie, origen o incluso orientación sexual, llegando a crear la primera pareja homosexual en la unión de los guerreros Goran Beviin y Medrit Vasur. Sus mandalorianos adquirieron también una fuerte disciplina de trabajo y ética de comunidad, asemejándose más a otras sociedades plasmadas en novelas de ciencia-ficción como "Starship Troopers" (Robert A. Heinlein, 1959).

Fuera del videojuego, curiosamente, la imagen de los mandalorianos volvió a sufrir un retroceso en la serie de

FUERA DEL VIDEOJUEGO LA IMAGEN DE LOS MANDALORIANOS HA SUFRIDO UN RETROCESO CON "LAS GUERRAS CLON".

animación "Las Guerras Clon" (2008-2013), producida por el propio Lucas. Aunque escindidos entre las dos facciones enfrentadas en el conflicto (República y Separatistas), los mandalorianos aparecen representados como una sociedad exclusivamente conformada por personas blancas de piel y ojos claros. Tanto el

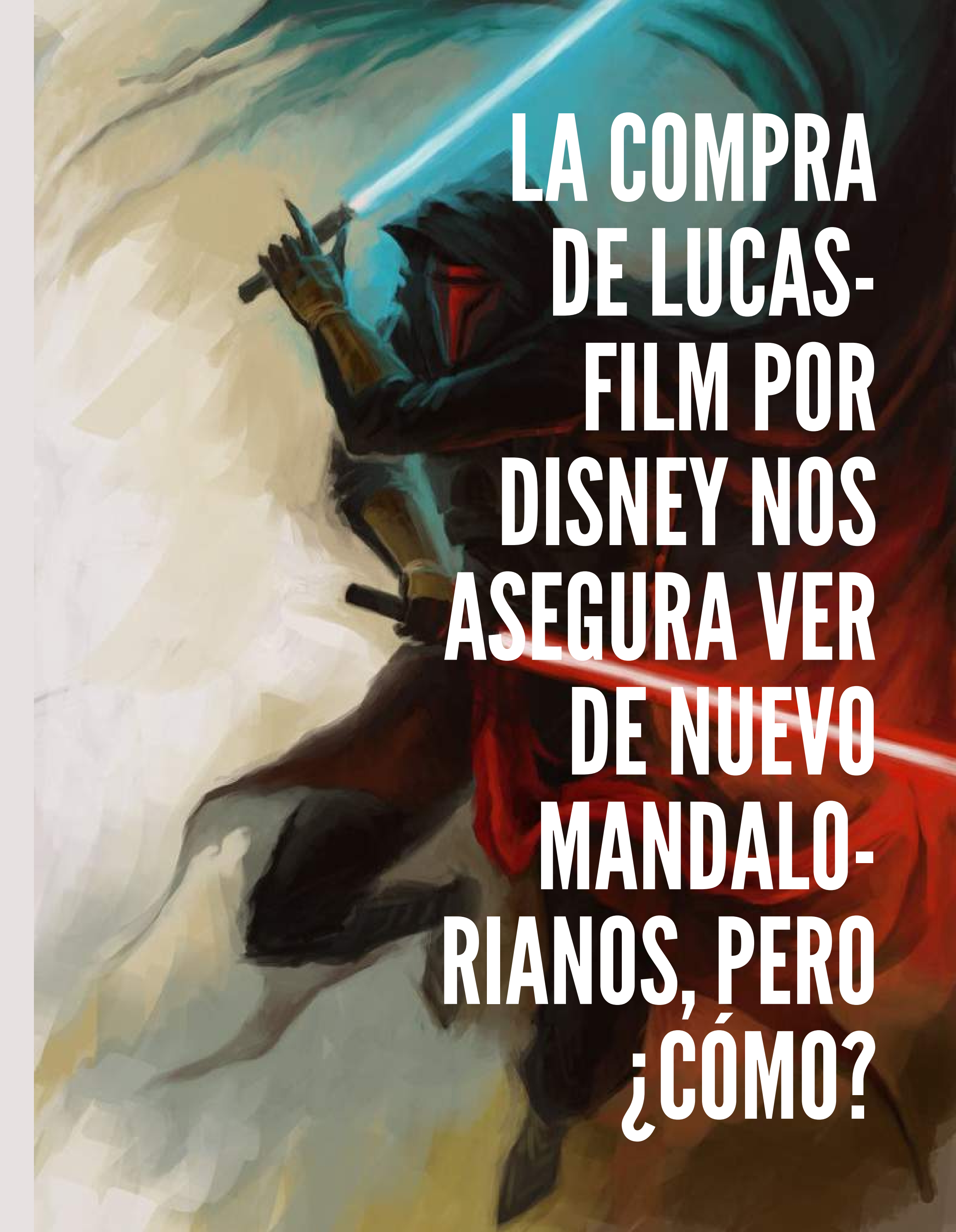
SU DIVERSIDAD SE HA VISTO ELIMINADA.

planeta Mandalore como su estructura social se alejan de la contextualizada visión propuesta por Traviss, llegando a parecerse más a la nobiliaria Alderaan. Aunque la cara visible de ambas facciones (Nuevos Mandalorianos y Guardia de la Muerte) es ahora femenina (las hermanas Kryze), los elementos que hicieron temibles a los Neo-Cruzados del pasado están monopolizados por la segunda: una organización tildada de terrorista que pretende impedir que los mandalorianos se "reformen" y pierdan su independencia política y cultural, asimilados en el régimen republicano.

Con el desmantelamiento del Universo Expandido por Disney al adquirir en propiedad "LucasFilms" (2013), el futuro de los mandalorianos es incierto. Todo parece indicar que volverán en algún momento, según la manifiesta intención del nuevo propietario por

EL FUTURO DE LOS MANDALARIANOS ES MÁS INCIERTO QUE NUNCA.

explotar la saga hasta el infinito. Por lo pronto, podemos ver a una de ellos como personaje secundario en la serie de animación infantil "Star Wars: Rebels" (2014). Sabine Wren es una joven mandaloriana de rasgos asiáticos, experta artificiera de Ghost (el equipo de héroes protagonista) y famosa artista, conocida por sabotear con grafiti las instalaciones imperiales. En el campo del videojuego, sin embargo, este futuro se presenta con mayor incertidumbre, pues la filial LucasArts fue disuelta casi inmediatamente después de ser adquirida por la casa del famoso ratón.



“WE NEED NO LORDS OR LEADERS”.

“Here’s why you can’t exterminate us, aruetii. We’re not huddled in one place —we span the galaxy. We need no lords or leaders —so you can’t destroy our command. We can live without technology —so we can fight with our bare hands. We have no species or bloodline —so we can rebuild our ranks with others who want to join us. We’re more than just a people or an army, aruetii. We’re a culture. We’re an idea. And you can’t kill ideas —but we certainly can kill you.” Discurso con el que Mandalore “la Destructora” rindió la ciudad de Luon.



FIN



CONSTRUYENDO EL MUNDO DE MANUEL CALAVERA.

UN PASEO POR LOS REFERENTES DE "GRIM FANDANGO".

"La muerte hace tristes historias", nos contó un día Manuel Calavera, mientras trataba de vender viajes al Paraíso.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

"GRIM FANDANGO" ES UNA DE LAS HISTORIAS MÁS ORIGINALES Y CARISMÁTICAS DEL VIDEOJUEGO.

Sin embargo, Manny, como le llamaban sus amigos, no pudo estar más errado el juego en el que habitaba, rodeado y protagonizado por muerte, fue, es y será una de las historias más divertidas y carismáticas del mundo de las aventuras gráficas. "Grim Fandango" (LucasArts, 1998) se ha ganado por derecho propio un asiento en el monte del Olimpo. Su historia, giros de guion, sus carismáticos personajes y su especial y espectacular ambientación y gusto por los detalles fueron las claves que situaron a este videojuego entre los mejores de su género, recientemente reincorporado de nuevo al mercado con una brillante y mejorada edición remasterizada. Sin embargo, en su día, en el momento de su salida, fue el canto de cisne de una empresa que ya por aquel entonces era legendaria, LucasArts. Tras el juego de Manny Calavera y el abandono definitivo de "SCUMM" por el "GrimE" quedaría interrumpido el auge de la aventura gráfica, ya que incluso esta misma no obtuvo grandes ventas, factor de peso para el declive del género y especialmente de la compañía.

El juego nos ponía en la piel, aunque más bien en los huesos, de Manny Calavera, un vendedor de una agencia de viajes que hacía las veces de segador de almas, quien tenía que vender paquetes de viaje según las acciones que el propio muerto había llevado en vida para que estos accedieran al cielo o al noveno infierno, la tierra del descanso eterno. Los paquetes eran totalmente diferentes según la vida que el muerto había llevado, es decir, si había sido bueno o malo, así como la recompensa que

LA HISTORIA QUE PRESENTA "GRIM FANDANGO" ES COMPLETAMENTE SURREALISTA Y FANTÁSTICA.

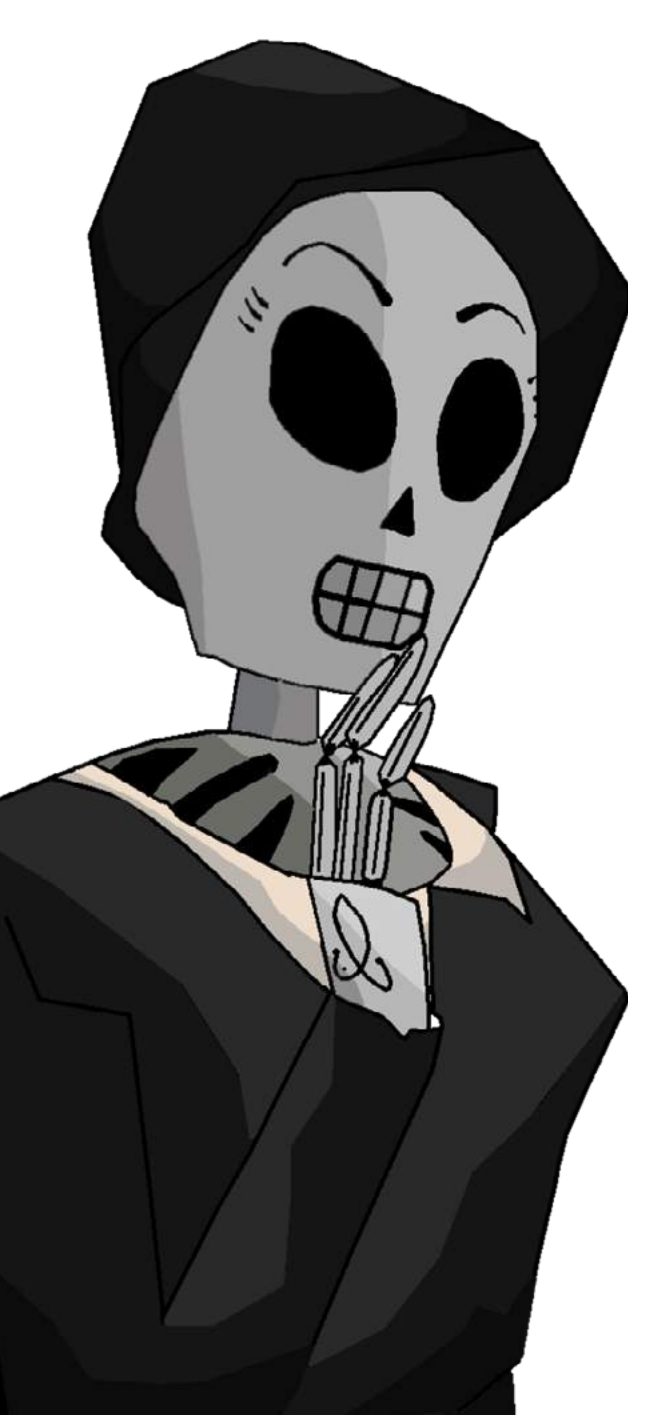
el propio vendedor se agenciaba tras la venta. Estos trabajos eran ocupados por los habitantes del Tuétano, obligados a trabajar hasta poder pagarse ellos mismos su propio viaje al descanso eterno, castigados por su mal comportamiento en vida. La historia comenzaba cuando el señor Calavera se percataba de una serie de irregularidades en la venta de estos paquetes que lo llevaron, siempre acompañado de su inseparable Glottis, a adentrarse en ejércitos paramilitares, grandes casos de corrupción política y tramas más negras que su propia alma, todo revestido con el humor característico de su creador, Tim Schafer.

La historia que presenta "Grim Fandango" es completamente surrealista y fantástica, una genialidad parida de una de las mentes más brillantes de la aventura gráfica, no olvidemos que Tim Schafer, aparte de la obra que nos ocupa, es padre y muchas veces tío de grandes aventuras gráficas clásicas como por ejemplo "El Día del Tentáculo" (id.; LucasArts, 1993) o "Full Throttle" (id.; LucasArts, 1995), tras la cual se embarcó en su proyecto más ambicioso hasta la fecha, "Grim Fandango". Esta historia, como podemos presuponer, no nace de la nada sino que hunde sus raíces en temáticas y ambientes de lo más variopintos, como por ejemplo el inframundo de la cultura azteca, el día de los muertos mexicanos, la novela negra de Raymond Chandler y la arquitectura y sociedad de los años veinte y treinta norteamericanos. Una mezcolanza de elementos que por sí solos ya hubieran valido como referencias de gran calado para un título pero que en este aparecen mezcladas y fusionadas en una sola historia dando como resultado algo verdaderamente épico y único.

"GRIM FANDANGO" HUNDE SUS RAÍCES EN NUMEROSAS Y DIVERSAS REFERENCIAS.



DESDE EL INFRAMUNDO AZTECA, EL DÍA DE LOS MUERTOS MEXICANOS, LAS NOVELAS DE CHANDLER Y LA MENTALIDAD DE LOS LOCOS AÑOS VEINTE.



“VENID CONMIGO, PORQUE YO SOY LA PARCA.”

El inframundo de la cultura azteca se componía de nueve mundos extendidos bajo tierra y orientados hacia el norte. A este mundo acudían todos aquellos que morían de muerte natural, tan solo los muertos en batalla y durante el parto esquivaban este infierno y acudían directamente al mundo del descanso, meta de todos los muertos. El difunto debía recorrer, antes de alcanzar el noveno infierno, la tierra del descanso durante un viaje de cuatro años. La estructura de todo el juego se basa en este esquema, es más, lo calca fielmente cuando añadimos a esta estructura otro elemento. Los mayas, cuando morían, se solían enterrar incinerados con un perro. Este perro debía acompañarle durante todo su viaje en busca del noveno infierno y del eterno descanso. El paralelismo es evidente, Manny en busca del eterno descanso durante un viaje de cuatro años acompañado por su fiel compañero, Glottis, personaje que recuerda poderosamente a un animal canino. Sin embargo las influencias van más allá de la mera superficialidad, el muerto, en su camino hacia el descanso eterno deberá sortear con éxito una serie de pruebas que le garanticen su paso a través de los nueve mundos. Desafíos que mostrarán si es digno o no de alcanzar el último estado. La aventura de Manny es precisamente esto, un viaje de redención, desde el primer mundo donde vive vendiendo paquetes de viaje para engañar el verdadero camino de cuatro años, hasta el último mundo, donde alcanzará su redención.

“LA MUERTE ES DEMOCRÁTICA (...) GÜERA, MORENA, RICA O POBRE, TODA LA GENTE ACABA SIENDO CALAVERA”. (JOSÉ GUADALUPE POSADA).

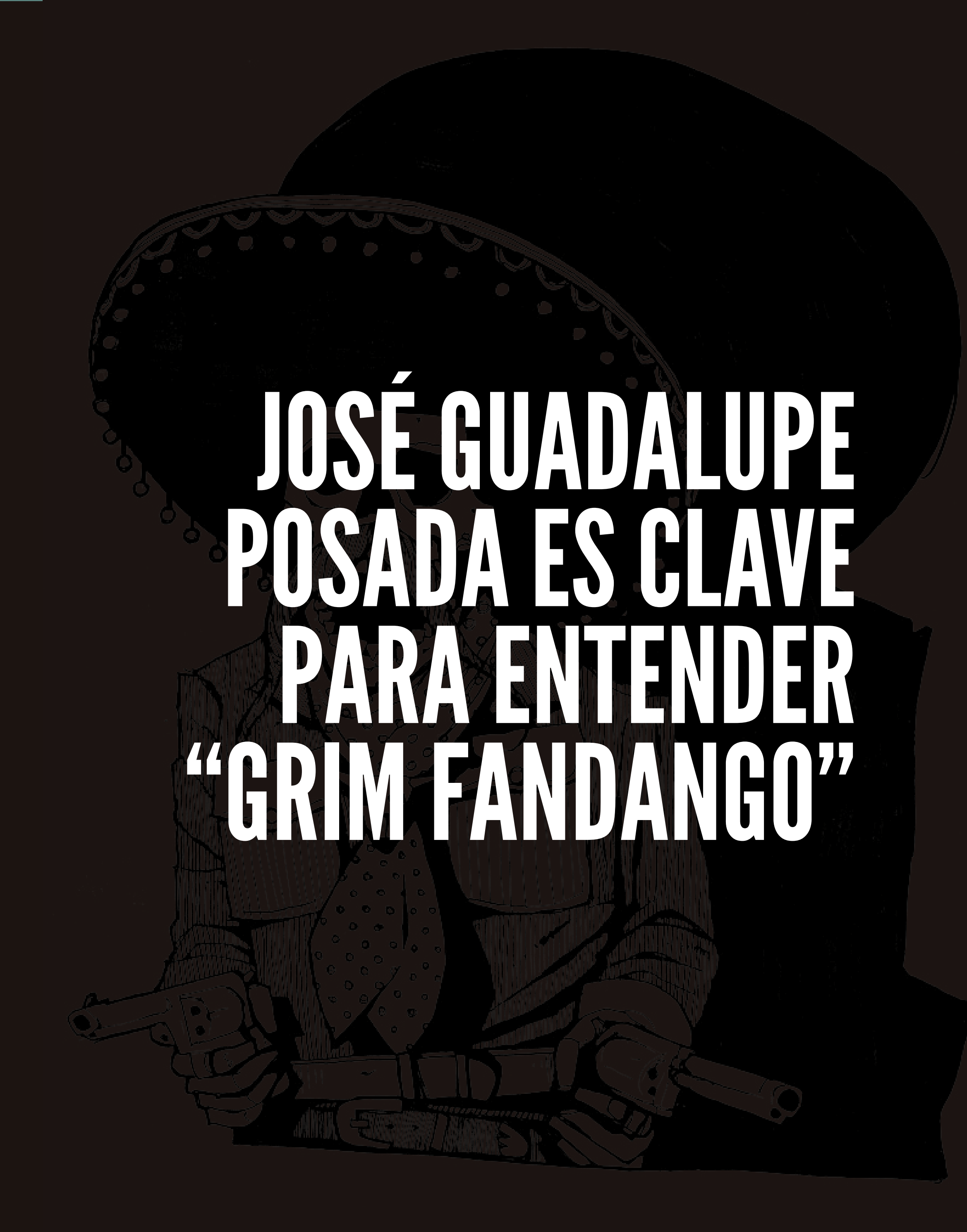
Ya tenemos el primer elemento desarrollado, la estructura, los huesos, ahora pasemos a la ambientación, la piel del juego. Como todos conocemos el juego se desarrolla a lo largo de cuatro años, cada episodio comienza el mismo día, el Día de los Muertos. Esta es una celebración de origen mesoamericana que se celebra especialmente en México el día 2 de noviembre. Esta ambientación entronca a la perfección con la estructura del juego basada en el inframundo azteca, aunque tengamos en cuenta que los pueblos mesoamericanos fueron más que los aztecas. Su origen se remonta a la celebración de los jóvenes difuntos, especialmente los niños, donde recordaban la muerte como celebración de la vida. La muerte, para los pueblos mesoamericanos no tenía el mismo significado que para nosotros, para ellos la muerte y especialmente el destino que les deparaba tras la muerte dependía del tipo de fallecimiento que estos habían tenido, no por cómo habían pasado su vida. Y como hemos mencionado, quien moría de muerte natural pasaba al Mictlán. Con el advenimiento del cristianismo a América esta tradición se perdió por completo y es celebrada únicamente en pequeños

LA INFLUENCIA DE POSADA EN EL ARTE DEL JUEGO ES FUNDAMENTAL.

rincones del país mexicano. La celebración que se lleva a cabo hoy en día nada tiene que ver con la original.

Durante esta celebración las calaveritas tienen una importancia capital. Como calaveritas se conocen las rimas satíricas dedicadas a personajes vivos que conversan con la muerte. Estas conversaciones satíricas suelen acabar con la muerte emplazando el día de la muerte del personaje. Las calaveras de azúcar, dulces en forma de cráneo. Y por último y más importante para nosotros, los grabados. Estos grabados se remontan al siglo XIX y a la figura de José Guadalupe Posada. Este autor realizó un sinfín de ilustraciones donde retrataba a la muerte realizando escenas cotidianas que contenían algún tipo de contenido satírico o crítico. La influencia que recoge "Grim Fandango" de este autor es capital. Si observamos algunos de sus dibujos podemos darnos cuenta de la gran inspiración que tuvo que ser para los creadores gráficos del juego.

Los dibujos de José Guadalupe Posada, como hemos mencionado, son retratos costumbristas de la vida mexicana. Técnica muy del gusto de aquella época, el retrato de la vida cotidiana del pueblo. En España, por ejemplo, contamos con uno de los mejores ejemplos de este género, Mariano José de Larra y sus Artículos, el cual a través del humor y la sátira logra retra-



JOSÉ GUADALUPE POSADA ES CLAVE PARA ENTENDER "GRIM FANDANGO"



EL GÉNERO NEGRO LITERARIO TAMBIÉN ESTÁ MUY PRESENTE EN “GRIM FANDANGO”.

tar la sociedad española de comienzos del siglo XIX con acierto de cirujano. Esta misma intención, retratar la vida cotidiana de los mexicanos, es lo que mueve al dibujante americano, además de criticar y llamar la atención sobre los problemas del día a día de su propio pueblo. En definitiva, Posada democratizó a la muerte para hacerla un ser cotidiano, misma acción que lleva a cabo “Grim Fandango” al mostrarnos a un segador de almas con graves carencias afectivas y personales y una fuerte personalidad que lo acerca más a la persona con la que podemos encontrarnos en la calle que con el retrato que poseemos en nuestra imaginación colectiva de la muerte.

Los otros dos elementos restantes son los que llevan todo lo demás a la paroxía de la originalidad. La mezcla del género negro de Raymond Chandler con la arquitectura y ambientes propios de los años 20 y treinta más todo el imaginario azteca-mexicano visto anteriormente es que lo aporta ese extra de originalidad a “Grim Fandango”. Los rasgos y características de las novelas negras las hemos referido en numerosas ocasiones en esta casa, especialmente en artículos como los contenidos en el número dedicado a la Literatura, donde realizamos una retrospectiva sobre la importancia del género negro en los videojuegos. Por lo tanto

MUJERES FATALES, ANTIHÉROES, ESCENARIOS SÓRDIDOS Y MUCHO HUMO. TODO PRESENTE EN “GRIM FANDANGO”.

"GRIM FANDANGO". RECOGE LA MENTALIDAD DE LOS AÑOS 20.

no incidiremos en demasía en este aspecto, tan solo mencionar la constante ola de humo de cigarrillos que desprende el videojuego, aspecto tan típico de las novelas negras de época, la aparición de la mujer fatal, el móvil de la acción del personaje, el propio personaje caracterizado como antihéroe y las corrupciones y tejemanejes propios de estas novelas. El otro aspecto es, sin duda, el que nos parece a simple vista más interesante.

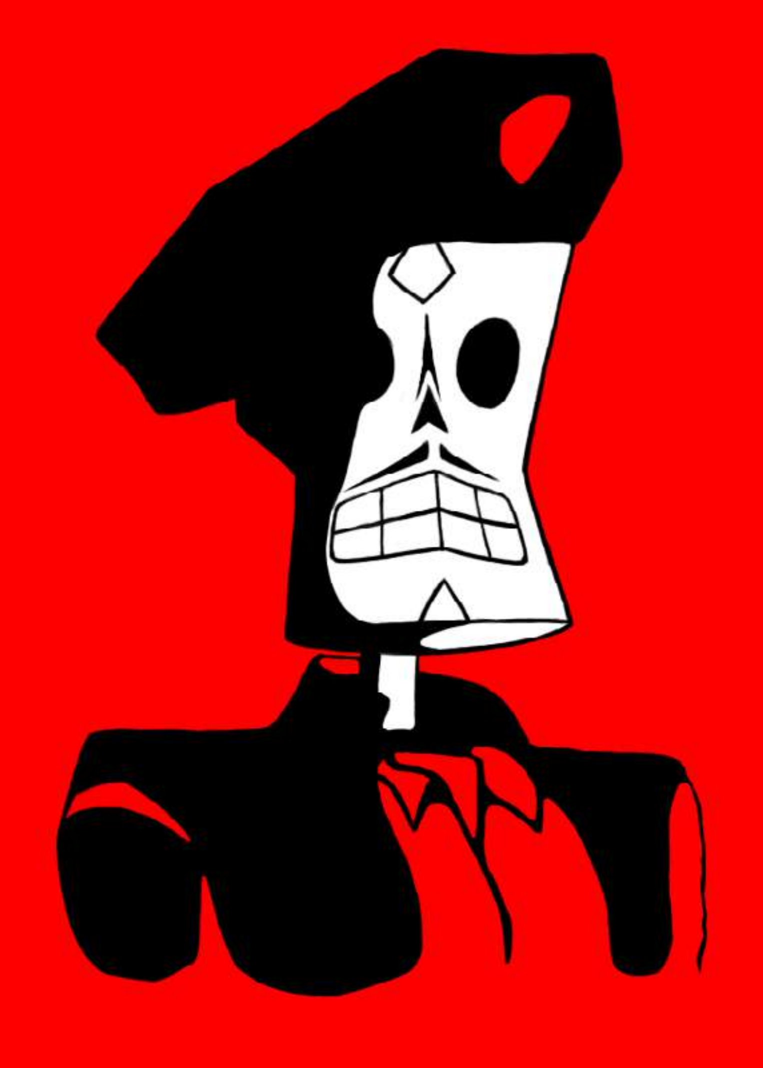
La década de los años veinte se ha dado a conocer en la historia como la década de los felices años veinte. Fueron años de prosperidad y crecimiento ininterrumpido, especialmente en Estados Unidos, donde recibían suculentas sumas de dinero por parte de Alemania como pago de la deuda de guerra y por parte de los aliados como pagos de los préstamos de guerra. Todo esto unido al crecimiento interno de un país que apostó todo al capitalismo más salvaje provocando un fortísimo crecimiento de la economía norteamericana. Este auge tuvo su materialización en la construcción de los grandes rascacielos como por ejemplo el icónico "Empire State Building".



"GRIM FANDANGO" UNE LAS DOS AMÉRICAS GRACIAS A SUS REFERENCIAS CULTURALES.

LA PROPIA VIDA DE MANNY CALAVERA ES UN PARALELO CON LOS AÑOS VEINTE.

Edificio que recuerda poderosamente a la sede de la central de viajes en la que trabaja Manny. Todo este crecimiento provocó un aumento de la producción que no pudo ser absorbido por una población que no contaba aún con una fuerte clase media. Se produjo entonces una fuerte crisis que hoy en día conocemos como la crisis del año 29 que tuvo funestas consecuencias, como la propia Segunda Guerra Mundial. Bien, este esquema de contraposición no solo podemos verlo en la arquitectura del juego, donde en un primer momento se nos muestran grandes edificios, y una ciudad, El Tuétano, que recuerda a otras ciudades como Nueva York, sino que también en la propia vida del personaje aparece este esquema, en un primer momento y antes de que comience el juego se nos sugiere que Manny es feliz en su trabajo, donde es bien remunerado, sin embargo algo raro comienza a pasar, el consumo de paquetes de viaje ya no es el mismo y su trabajo y con él su vida comienzan a desmoronarse. Tras la salida de la ciudad los



MODA, MÚSICA Y ARQUITECTURA SON OTROS REFERENTES DE LA ÉPOCA.

escenarios son especialmente grises y negros, como por ejemplo los primeros escenarios tras abandonar la ciudad. Sin embargo, poco a poco, el color vuelve a la vida de Manny como volvió a la Historia tras el fin de la Segunda Guerra Mundial. Por tanto no es solo la ambientación de la época lo que suda el título de Tim Schafer, sino también la mentalidad de aquellos años.

Aunque no solo la mentalidad y la estructura de la época, de riqueza y esplendor a pobreza y miseria para comenzar de nuevo, estará presente en el juego. La influencia de los felices años veinte es más profunda que esto, con incontables referencias en las formas de vestir, música, entretenimiento, etc.

En definitiva, y ya para acabar, "Grim Fandango" es una amalgama de influencias bien hiladas y expuestas en el juego que permiten al título respirar un ambiente único y fácilmente reconocible. La unión de las herencias mexicanas y estadounidenses en una sola obra es sin duda un aspecto completamente novedoso hasta la fecha en

“GRIM FANDANGO” RECOGE LA HERENCIA MEXICANA Y ESTADOUNI-DENSE CON MAESTRÍA.

las obras culturales si dejamos de lado las representaciones caricaturescas que de la sociedad mexicana suelen hacer los medios culturales norteamericanos. En este juego, “Grim Fandango”, sus autores supieron seleccionar la herencia mexicana adecuada, es decir, las raíces de sus tradiciones más peculiares y la ambientación más clásica de EE. UU, sus años veinte y el ambiente negro, para producir una obra que aunara la cultura de las dos regiones demostrando que son más cosas las que los unen que las que los separan.




PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



LA IMPORTANCIA SOCIOCULTURAL DE "THE SECRET OF MONKEY ISLAND" COMO ARTEFACTO POSTMODERNO

"¡Hola! Me llamo Guybrush Threepwood, ¡y quiero ser un pirata!". Así es cómo se presenta el protagonista principal de

DANIEL MURIEL.

1. INTRODUCCIÓN.

"The Secret of Monkey Island" (LucasArts, 1990), diseñado por Ron Gilbert, al comienzo de la aventura. Es una declaración de intenciones que encierra un sentido más allá del aparente, como muchas de las situaciones que se pueden experimentar a lo largo del juego. Es un enunciado que hace sobresaltarse al vigía que, a espaldas de Guybrush, parece otear el horizonte. Como la postmodernidad, lo nuevo entonces (aunque ya no lo sea tanto), el joven aprendiz de pirata sorprende a la modernidad ilustrada, lo viejo, que anclada en su atalaya donde creía que lo podía abarcar todo con su omnipotente mirada, ya no es capaz de entender su realidad. La metáfora es magnífica: un anciano con barba (como todos los teóricos modernos), ciego, vigilante de un territorio que ya no es capaz de observar, es sorprendido por un joven que "quiere ser". Como en los relatos postmodernos, la identidad no es una esencia más o menos impuesta, sino que se convierte en objeto de construcción libre y voluntaria, no tanto como el fin a cumplir de las sociedades modernas sino como el medio en constante transformación de las sociedades contemporáneas (Bauman, 2007: 104-118).

"The Secret of Monkey Island" es un hito de la época dorada de las aventuras gráficas, cuando eran el género dominante en el ámbito de los videojuegos. Sin duda es una obra que anida en el imaginario colectivo de muchos jugadores pasados y presentes. Puede que su ámbito de influencia sea más subcultural que cultural —como sí podría ser el caso de "Pac-Man", "Super Mario" o "Space Invaders"

convertidos en iconos pop de nuestra era—, sin embargo sí me gustaría destacar en este texto su importancia para entender el papel del videojuego como fenómeno cultural postmoderno por antonomasia (Kerr, 2006: 2). Puede que en la actualidad el videojuego transite otros caminos, como el del digimodernismo que según Kirby (2009) se ha establecido desde mediados de los 90 como el nuevo paradigma cultural dominante del siglo XXI, desplazando al postmodernismo como lógica cultural hegemónica (Jameson, 2001); sin embargo, "Monkey Island" es un título cuya importancia sociocultural como artefacto postmoderno que ayudó a definir al videojuego como producto cultural, está fuera de cualquier duda.

"MONKEY ISLAND" ES, COMO TODA REALIDAD, HIJA DE SU TIEMPO.

"Monkey Island" es, como toda realidad, hija de su tiempo. Y eran, son en cierta medida, tiempos de postmodernidad. Por ello en la obra se reflejan —al mismo tiempo que se fomentan— algunos de los rasgos que caracterizan la episteme postmoderna y que abordaré a continuación: reflexividad, hiperrealidad y la subversión de los metarrelatos dominantes.

2. REFLEXIVIDAD.

Se ha dicho en numerosas ocasiones que la nuestra es una sociedad reflexiva (Lamo de Espinosa, 1990), por la que las propias prácticas sociales "son examinadas constantemente y reformadas a la luz de nueva información sobre esas mismas prácticas" (Giddens, 1993: 46). Es decir, nuestro conocimiento sobre la realidad altera el propio funcionamiento de la realidad. Uno de los ejemplos clásicos de esta reflexividad en términos sociales es el de las encuestas electorales. Su valor predictivo queda alterado porque la población cuya intención de voto reflejan, ahora actúa con ese conocimiento, lo que puede conducir tanto a su cumplimiento —la profecía que se autocumple— como a su negación —la profecía que se autoniega— (Merton, 1968). En el fondo, la reflexivi-

NUESTRO CONOCIMIENTO SOBRE LA REALIDAD ALTERA EL PROPIO FUNCIONAMIENTO DE LA REALIDAD.

EN "MONKEY ISLAND" ENCONTRAMOS GRANDES DOSIS DE REFLEXIVIDAD. ES MUY CONSCIENTE DE SÍ MISMO COMO VIDEOJUEGO.

dad es la capacidad de pensarse a sí mismo desde el conocimiento que produce ese pensamiento.

Así, en "Monkey Island" encontramos grandes dosis de reflexividad. Es muy consciente de sí mismo como videojuego y como género de aventura y lo explota en su propio funcionamiento. De ahí la existencia de metapuzles como los que describía Miguel F. Fervenza en Indiefence[1], y del que yo mismo hablé en Deus Ex Machina[2]. Se trata de esa parte del juego en el que Guybrush es lanzado al mar atado al pesado ídolo que había sustraído de la casa de la gobernadora. Al principio la solución parece obvia: intentamos alcanzar uno de esos afilados objetos que vemos alrededor para cortar la cuerda que nos impide salir. En cuanto nos damos cuenta de que la cuerda no es lo suficientemente larga como para alcanzar ninguno de los objetos que nos rodean, nos concentramos en lo que tenemos en nuestro inventario, probando cualquier combinación que viene a nuestra mente. Incluso llegamos a desear que la solución venga de esos individuos que parecen tan desesperados por deshacerse del cuchillo con el que acaban de cometer un crimen (eso ocurre a los cinco minutos más o menos, dos hombres en el muelle discuten sobre la posibilidad de tirar al agua su arma). Sin embargo, la respuesta al problema es mucho más sencilla. Simplemente tenemos que coger el ídolo con nuestras manos y salir por nuestro propio pie del fondo del mar. Tal y como lo califica Miguel R. Fervenza, es un metapuzle, un puzle autorreferencial cuya eficacia -e ironía- sólo funciona si somos jugadores habituales. La obra juega con el conocimiento

1 http://indiefence.blogspot.com.es/2012/06/monkey-island-meta-puzles-bajo-el-mar.html

2 http://deusexmachina.es/por-que-no-un-sandwich-de-queso/

EL JUEGO SE ENCUENTRA LLENO DE METAPUZLES.



LA REFLEXIVIDAD ES LA CAPACIDAD DE PENSARSE A SÍ MISMO DESDE EL CONOCIMIENTO QUE PRODUCE ESE PENSAMIENTO.

que como jugadores tenemos de las aventuras gráficas y anticipa nuestro comportamiento. Los jugadores han de aplicar una nueva capa de reflexividad para salir del entuerto. Poco hay más postmoderno que ese ejercicio de reflexividad reflexiva.

"Monkey Island" está lleno de estos momentos reflexivos y autoparódicos, como la broma del tocón del árbol, sólo presente en las primeras versiones de disquetes. En ella se pedía introducir números de disquete que no existían para entrar a través del tocón a un sistema de catacumbas que el personaje principal había avistado a través de un hueco. Guybrush finalmente decía "Parece que no puedo entrar por aquí. Creo que tendré que saltarme esta parte del juego". De nuevo, reconoce que es un juego desde dentro del juego, algo que hoy día puede ser considerado como una convención más del medio, pero con la que "Monkey Island" se movía muy cómodamente y de forma original. Lógicamente, en títulos posteriores se explotará esta lógica, y la reflexividad dará una tuerca de vuelta más, como cuando en la tercera entrega de la saga "The Curse of Monkey Island" (LucasArts, 1997), existe la posibilidad de asomarse por una grieta en unas catacumbas y aparecer por el tocón del árbol de la primera entrega.

Esta reflexividad la expande también a todo el género de las aventuras, como cuando ya avanzado el juego, en Monkey Island, simula una de las clásicas muertes de los juegos de Sierra Online: en el momento de acercarse demasiado a un saliente, éste se desprende y Guybrush cae al vacío. Incluso llegan a salir las típicas opciones de recuperar, reiniciar o salir. Obviamente nuestro personaje vuelve a su sitio, asegurando que ha caído sobre un árbol de goma.

La obra de LucasArts está repleta de reflexividad, metarreferencias y (auto)parodia. Y exige del jugador ese nivel reflexivo, ya que si desea entender las bromas que "Monkey Island" hace sobre las convenciones del género, tal y como asegura Petri Lankoski (2011: 293), el jugador debe observar el juego como un juego antes que sentirse inmerso en él.

"MONKEY ISLAND" ESTÁ LLENO DE ESTOS MOMENTOS REFLEXIVOS Y AUTOPARÓDICOS.

LA OBRA EXIGE AL JUGADOR ESE NIVEL REFLEXIVO.

ESTA REFLEXIVIDAD LA EXPANDE A TODO EL GÉNERO DE AVENTURAS.



3. LO HIPERREAL EN LA ERA DE LOS SIMULACROS.

En su ensayo "La precesión de los simulacros", Jean Baudrillard (2007: 9-80) explora la idea de lo hiperreal, que consiste en la sustitución de la realidad por modelos de realidad. El simulacro que engendra lo hiperreal no tiene referentes, ni origen, ni sustancia: se trata "de una suplantación de lo real por los signos de lo real" (ibídem: 11). Durante la modernidad los signos podían disimular algo, lo que incluye representaciones de la realidad ideológicas —que fueron puestas en solfa por el marxismo— pero asumían la existencia de un referente. La postmodernidad estaría en cambio atravesada por la era de los simulacros y el reino de lo hiperreal, que estaría compuesta por signos que disimulan que ya no hay nada. El signo en sí mismo se rompe: significantes sin significados; significantes que sólo hacen referencia a otros significantes.

Uno de los ejemplos que dan cuenta de por qué vivimos en una sociedad hiperreal es la existencia de parques temáticos. El caso más paradigmático para Baudrillard es Disneyland, el parque original situado en California, en el que se reproduce el microcosmos social en miniatura de la América real (ibídem: 29). Pero Baudrillard va más allá, y llega a asegurar que Disneyland sólo existe para ocultar que es la América real, que todo el país es en realidad Disneyland:

> *Disneylandia es presentada como imaginaria con la finalidad de hacer creer que el resto es real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación. No se trata de una interpretación falsa de la realidad (la ideología), sino de ocultar que la realidad ya no es la realidad y, por tanto, de salvar el principio de realidad (ibídem: 30).*

En la novela de Julian Barnes (2008), "England, England", se lleva esta idea al extremo. En ella, existe una isla llamada "El Proyecto" donde se construye un inmenso centro patrimonial con la intención de que contenga todo lo que se entienda por inglés, incluyendo hechos históricos, monumentos, mitos,

EL JUGADOR DEBE OBSERVAR EL JUEGO COMO UN JUEGO ANTES QUE SENTIRSE INMERSO EN ÉL.

ES BIEN CONOCIDO QUE "MONKEY ISLAND" SE INSPIRA EN EL UNIVERSO DE PIRATAS DE DISNEYLAND.

paisajes, arquitecturas, espacios naturales, equipos de fútbol y un largo etcétera. Llega a ser tan exitosa la réplica que comienza a amenazar y a sustituir a la isla original —incluso la familia real se muda a ella—, lo que provoca que empiece a vaciarse de sentido y sea vista como la *Vieja Inglaterra*, en contraposición a la nueva *Inglaterra, Inglaterra* (como si fuera necesario reafirmarla yuxtaponiendo su nombre en una iteración doble). Es la perfecta realización de la hiperrealidad: el modelo que precede a la realidad, el simulacro que ocupa su espacio.

Es bien conocido que "Monkey Island" se inspira en el universo de piratas de Disneyland, y durante toda la obra nos está dando señales de que estamos en un parque temático de esas características: las máquinas expendedoras, el pirata con el cartel de "pregúntame por Loom", los signos de "Trademark", los folletos de Stan, las camisetas como premio por derrotar a la "Sword Master" o encontrar el tesoro, el personaje disfrazado de troll, el reloj de la plaza que siempre marca la misma hora... si incluimos en el análisis la segunda entrega, "LeChuck's Revenge" (LucasArts, 1991), todo es aún más obvio, especialmente por su polémico final.

Es difícil saber si "Monkey Island" está ahí como una obra de ficción —un videojuego— propio de la postmodernidad, precisamente para ocultar que Guybrush Threepwood, Melee Island, Elaine Marley, LeChuck, Cara Limón y el mono de tres cabezas son la única realidad, o mejor dicho, simulacro de ella, que nos queda. Pero sí es evidente que se torna en otro signo-simulacro que hace referencia a otro signo-simulacro (la atracción Disney), que a su vez se relaciona con el resto de la realidad como espacio de lo hiperreal que la sustituye. El hecho de que LucasArts fuera comprada por Disney en 2012 no hace sino ahondar en este planteamiento. Hay quien puede pensar, lógicamente, que el objetivo principal era adquirir los derechos del universo "Star Wars", pero no deja de tener un componente irónico el modo en el que el círculo hiperreal se cierra.



ES DIFÍCIL SABER SI "MONKEY ISLAND" ESTÁ AHÍ COMO UNA OBRA DE FICCIÓN PROPIO DE LA POSTMODERNIDAD PRECISAMENTE PARA OCULTAR QUE GUYBRUSH THREEPWOOD, MELEE ISLAND, ETC., SON LA ÚNICA REALIDAD QUE NOS QUEDA.

You almost scared me to death.

4. SUBVERSIÓN DE LOS METARRELATOS DOMINANTES.

Una de las características de la condición postmoderna es “la incredulidad respecto a los metarrelatos” (Lyotard, 2000: 10) que legitimaron los regímenes de realidad modernos. Se refiere, grosso modo, a los grandes relatos de legitimación modernos del orden de lo emancipatorio y especulativo (ibídem: 73): la dialéctica del Espíritu, la hermenéutica del sentido y la emancipación del sujeto razonante o trabajador (ibídem: 9). En sintonía con Lyotard, Giddens argumenta en la misma línea que defiende el fin de la gran narrativa histórica y la pérdida de la fe en el progreso continuo que anunciaba el mundo moderno —más feliz, estable, seguro, avanzado—:

> *Esto nos ha obligado a algo más que suavizar o matizar la suposición de que el surgimiento de la modernidad nos conduciría a la formación de un mundo más feliz y más seguro. La pérdida de fe en el `progreso' es, desde luego, uno de los factores que subraya la disolución de la gran narrativa de la historia (1993: 22-23).*



LA POSTMODERNIDAD ANUNCIA LA INCREDULIDAD RESPECTO A LOS “METARRELATOS.”

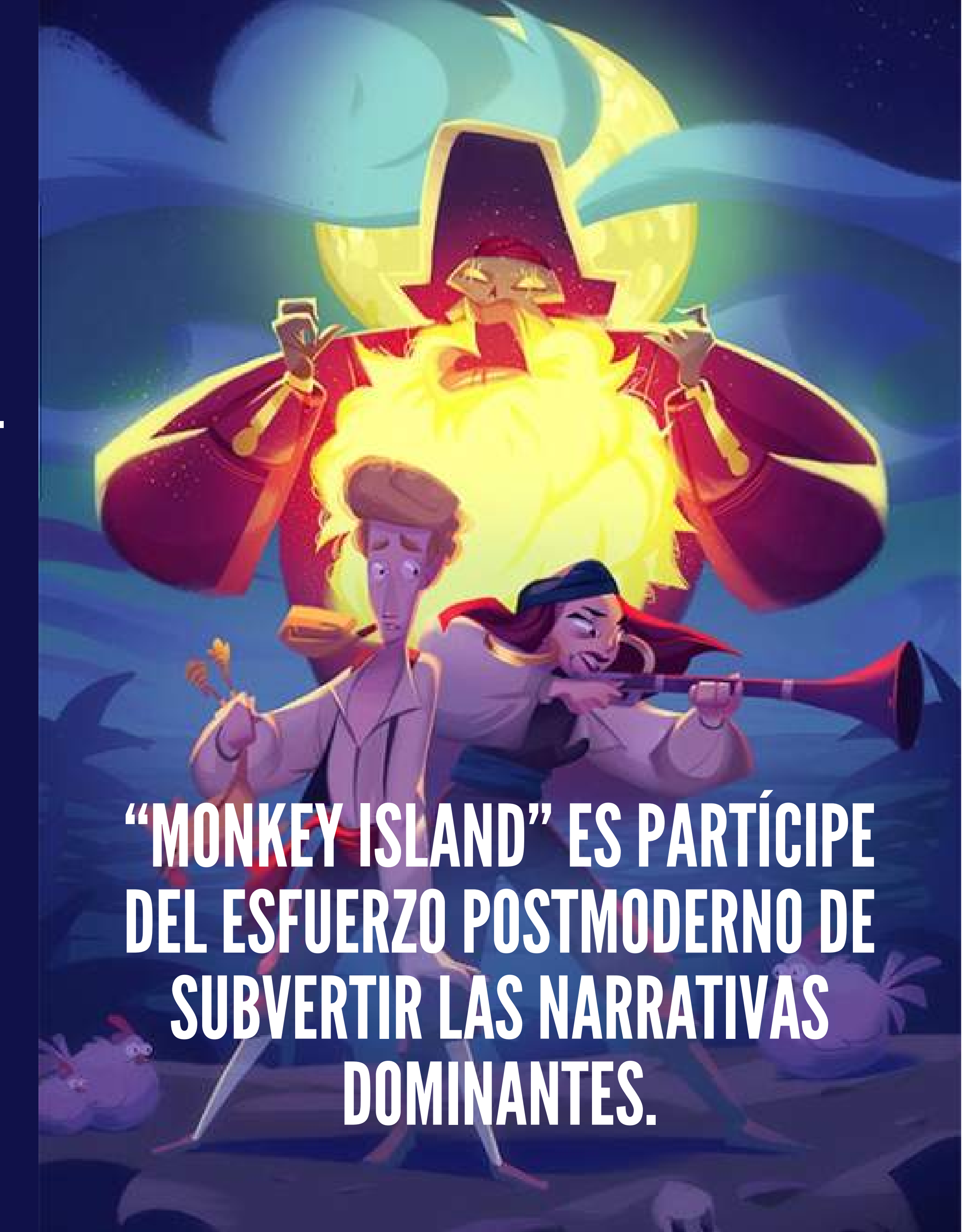
Con el propósito de legitimar instituciones y prácticas sociopolíticas, articuladas según una ideología del progreso, las metarranativas modernas se diluyen y provocan la contingencia de las relaciones sociales: “el contrato temporal suplanta de hecho la institución permanente en cuestiones profesionales, afectivas, sexuales, culturales, familiares, internacionales, lo mismo que en los asuntos políticos” (Lyotard, 2000: 118).

Esta alteración de los metarrelatos dominantes conduce a la licuefacción de muchas de las instituciones modernas (Bauman 2003), lo que incluye sus dispositivos, prácticas y discursos. Sin embargo, algunos de los aspectos de estas grandes narrativas se resisten, como podría ser el patriarcado como lógica de dominación aún presente. Es cierto que ha sido puesta en cuestión por la teoría feminista (Haraway, Butler, o Hardy entre otras), y se han producido numerosos avances en el ámbito de lo social, lo político y lo cultural, pero aún sigue siendo una fuente de discriminación que afecta transversalmente a todas las sociedades.

LA ALTERACIÓN DE LOS METARRELATOS HA MODIFICADO LAS INSTITUCIONES MODERNAS.

Por ello, resulta positivo el hecho de que una obra como "Monkey Island" sea participe de ese esfuerzo tan postmoderno de subvertir las narrativas dominantes, en este caso, atacando al cliché de la damisela en apuros. En un momento determinado de la aventura se produce un giro: el objetivo de Guybrush ya no es convertirse en un temible pirata, sino en rescatar a la gobernadora Elaine Marley, que ha sido secuestrada por el pirata fantasma LeChuck. Es la clásica historia en la que un hombre (sujeto activo, poderoso, resolutivo) tiene que rescatar a una mujer (sujeto pasivo, indefenso, incapaz). Por lo tanto, el título de LucasArts nos pone en el contexto de una historia tantas veces contada para, al final, subvertir su sentido: Elaine ya había sido capaz de resolver la situación por sí misma, y es el timorato Guybrush el que está realmente en apuros.

Anita Sarkeesian utiliza este ejemplo en su tercera entrega sobre damiselas en apuros dentro del ámbito de los videojuegos para ilustrar cómo el humor puede ser utilizado para parodiar el sexismo, ya que permite socavar convenciones de género regresivas. Después de todo, la parodia es una forma postmoderna que busca resignificar lo establecido, tal y como teoriza Judith Butler en "Género en disputa" (1999). Y "Monkey Island" tiene grandes dosis de parodia; es, de hecho, una parodia de parodias.



"MONKEY ISLAND" ES PARTÍCIPE DEL ESFUERZO POSTMODERNO DE SUBVERTIR LAS NARRATIVAS DOMINANTES.

CONCLUSIÓN: LA X SIEMPRE MARCA EL LUGAR.



Después de sobresaltar al vigía al comienzo del juego, Guybrush Threepwood debía comparecer ante los tres piratas jefe de la isla de Mêlée para cumplir su deseo de convertirse en un pirata oficialmente reconocido. Para ello —así se lo exigían los piratas jefe— debía pasar tres pruebas relacionadas con la piratería que demostraran su valía: el manejo de la espada, el dominio del arte del robo y su capacidad para buscar tesoros. Ante esta última prueba, el valiente pero poco brillante Guybrush —recordemos que su única virtud, sorprendente igualmente, consistía en aguantar la respiración durante diez minutos— preguntaba a los piratas jefe si no necesitaría de un mapa para encontrar el tesoro: "¡No esperarás encontrar un tesoro sin un mapa!", era lo que le respondían con indisimulado desdén los piratas para finalmente añadir: "Y recuerda... ¡la x señala el lugar!".

La equis en el mapa nos indica, por lo tanto, el lugar donde se ubica el tesoro. Sin embargo, en el universo de "Monkey Island", es en el propio territorio donde encontramos también inscrita una gran X que nos devuelve siempre las mismas preguntas: ¿qué X se marcó primero, la de la cartografía que nos ha llevado hasta esta X o la de esta X que remite a la cartografía? ¿Se crearon simultáneamente? ¿No existiría una sin la otra?

Destaco este último guiño del juego porque condensa todos los aspectos vistos. Primero, la reflexividad, porque aplica reflexivamente algo que comenzaba a despuntar en el medio pero que después se ha utilizado en infinidad de obras videolúdicas (cuando podemos ver en misiones los indicadores del siguiente objetivo tanto en el mapa como en la propia realidad del juego). Segundo, la hiperrealidad, porque no es posible determinar qué fue antes, el territorio como realidad o el mapa como modelo productor de realidad, ya que en cualquier caso no son más que signos que refieren uno a otro sin referente u original. Por último, la subversión de metarrelatos, ya que parodia la convención espacial del mapa como dispositivo panóptico de dominación del territorio. Al traducir el recorrido para encontrar el mapa en una sucesión de pasos de baile, nos conduce más cerca de la lógica del "itinerario", forma de acción espacializante, y que De Certeau oponía precisamente al mapa (2000: 130-132).

LA PARODIA ES UNA FORMA POSTMODERNA QUE BUSCA RESIGNIFICAR LO ESTABLECIDO.

LA X EN EL MAPA NOS INDICA EL LUGAR DONDE SE UBICA EL TESORO.

Lo cierto es que es una obra fascinante que encarna a la perfección la casuística del artefacto postmoderno probablemente sin pretenderlo. Se podrían haber abordado otras temáticas, como su importancia para mostrar las posibilidades del videojuego como medio, lo que aportó especialmente a nivel narrativo (Black, 2012) o en el diseño de puzles

“THE SECRET OF MONKEY ISLAND” ES MÁS QUE UN ARTEFACTO POSTMODERNO.

(Pérez Latorre, 2015: 425). La obra maestra de Ron Gilbert es un texto a descifrar repleto de matices.

Pero en el fondo “The Secret of Monkey Island” es más que un artefacto postmoderno, un texto o un medio; es también, y sobre todo, un pedazo de cultura videolúdica en el que es posible reconocernos tras más de un cuarto de siglo desde su publicación, incluso más allá de nuestras diferencias socioculturales (Fernández-Vara, 2009). Porque sociológicamente esa es una de las principales conclusiones a las que llegar: “Monkey Island” es la x que marca el lugar común que muchos habitamos como parte de nuestra experiencia videojugadora.

Bibliografía:

Barnes, Julian (2008). England, England. London: Vintage.

Baudrillard, Jean (2007). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós.

Bauman, Zygmunt (2003). Modernidad líquida. Buenos Aires: FCE.

Bauman, Zygmunt (2007). Identidad. Buenos Aires: Losada.

Black, Michel L. (2012). “Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert’s The Secret of Monkey Island”, Games and Culture, vol. 7, 3: 209-237.

Butler, Judith (1999). Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity. London: Routledge.

De Certeau, Michel (2000). La invención de lo cotidiano. Vol. 1. Artes de hacer. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Fernández-Vara, Clara (2009). “The Secret of Monkey Island: Playing between Cultures” en Davidson, Drew (editor). Well Played 1.0. Video Games, Value and Meaning. ETC Press.

Giddens, Anthony (1993). Consecuencias de la modernidad. Madrid: Alianza.

Jameson, Fredric (2001). Teoría de la postmodernidad. Madrid: Trotta.

Kerr, Aphra (2006). The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay. London: SAGE.

Kirby, Alan (2009). Digimodernism. New York: Continuum.

Lamo de Espinosa, Emilio (1990). La sociedad reflexiva. Sujeto y objeto del conocimiento sociológico. Madrid: CIS.

Lankoski, Petri (2011). “Player Character Engagement in Computer Games”, Games and Culture, vol. 6, 4: 291-311.

LucasArts (1990). The Secret of Monkey Island [Originalmente publicado bajo el sello Lucasfilm Games].

LucasArts (1991). The Secret of Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge.

LucasArts (1997). The Curse of Monkey Island.

Lyotard, Jean-François (2000). La condición postmoderna. Madrid: Cátedra.

Merton, Robert K. (1968). Social Theory and Social Structure. New York: Free.

Pérez Latorre, Óliver (2015). “The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV”, Games and Culture, vol. 10, 5: 415-437.





VIDEOJUEGOS, INDUSTRIA CULTURAL E IMPERIALISMO.

Para poder dilucidar la cuestión del videojuego como elemento propagandístico debemos centrarnos en su contexto

ANTONIO CONTRERAS LIMONES.

1. INDUSTRIA CULTURAL E IDEOLOGÍA.

sociocultural. El videojuego surge gracias a varios factores, entre ellos el desarrollo de la electrónica y el surgimiento de la informática doméstica; ambos abren un nuevo mercado a los desarrolladores (López, 2006:3). Como el videojuego nace en Estados Unidos, su concepción como producto no podría tener otro contexto que no fuese el sistema capitalista. Por tanto, este surgimiento en un sistema donde la cultura ya ha pasado a ser un producto más, le lleva irremediablemente a convertirse en fruto de las industrias culturales.

Es necesario señalar antes de empezar nuestro análisis que hay videojuegos al margen del sistema capitalista, independientes de las grandes compañías, que no poseen intereses relacionados con la venta masiva y que no dependen del capitalismo para subsistir. La siguiente cuestión que abordamos trata sobre videojuegos que sí pertenecen a la industria cultural. El término de industria cultural hace referencia a las obras de arte como productos estandarizados y a la producción en serie de los mismos, lo que los convierte en obras que han perdido su lógica por estar supeditados al sistema social. Este término es acuñado por Adorno y Horkheimer en "Dialéctica de la ilustración" (Adorno y Horkheimer, 1998:166). En primer lugar, tenemos que hablar sobre la concepción del producto como obra artística o como artículo para alcanzar grandes ventas en el mercado. La obra de arte ha sufrido una transformación con la llegada del capitalismo, por tanto, tratando al videojuego como arte o como conjunto de artes, es necesario ahondar en este concepto

CUALQUIER MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA QUE ENTRA EN EL CIRCUITO DE MERCANCÍAS SE CONVIERTE EN CIRCUITO IDEOLÓGICO DEL PODER SOCIAL.

de industria cultural porque, al igual que el cine, el videojuego necesita de un equipo humano que lo desarrolle. "Evolve" es un videojuego de una gran empresa desarrolladora ("Turtle rock"), que pertenece a otra empresa aún mayor ("Valve Corporation"). Esta segunda es la creadora de una plataforma de distribución digital conocida a nivel mundial y que ofrece un amplio soporte para los videojuegos que distribuye. La distribución del videojuego de forma masiva a través de la red en múltiples plataformas es el objetivo de sus creadores, lo que nos lleva a la idea de Adorno en la que cualquier manifestación artística que entra en el circuito de mercancías, se convierte también en circuito ideológico del poder social (Adorno, 2001:29). Este pensamiento induce claramente a la falta de independencia del arte del sistema ideológico predominante; el videojuego entendido como arte o conjunto de artes, depende directamente del sistema económico en el que se encuentra porque es el que hace posible su industria y la masificación de las obras. Los productos quedan unidos a la ideología predominante porque ésta les permite la existencia. Un ejemplo de esto lo encontramos también en la historia, donde el arte era subvencionado o mantenido por la religión católica. En la actualidad, el arte y la cultura dependen del sistema al igual que en el pasado dependían de la religión.

EL ARTE TIENDE A LA DEPENDENCIA DEL SISTEMA IDEOLÓGICO PREDOMINANTE.

A continuación nos surgen dos nuevas preguntas: ¿Es el videojuego un mero transmisor de propaganda por encontrarse dentro del sistema capitalista? ¿O se ve condicionado por algo más? La gran carga ideológica que posee el



EL VIDEOJUEGO DEPENDE DIRECTAMENTE DEL SISTEMA ECONÓMICO EN EL QUE SE ENCUENTRA.



LA INDUSTRIA CULTURAL ESTÁ AL SERVICIO DE LA HEGEMONÍA PREDOMINANTE.

videojuego que tratamos puede explicarse además a través del concepto de hegemonía de Antonio Gramsci. Se entiende como hegemonía la "intervención del poder [...] en la vida cotidiana de los sujetos y la colonización de todas y cada una de sus esferas, que ahora son relaciones de dominación" (Rodríquez, 2007:4). Pero la actuación de este poder no se realiza a través de la fuerza o la coacción, el poder se establece a través de la interiorización de una serie de actitudes y valores pertenecientes al imaginario social instituido. La industria cultural al servicio de la hegemonía predominante es una herramienta formidable para la transmisión de esta serie de valores. Encontramos entonces una maquinaria que construye poco a poco un control ideológico de masas, obteniendo además una reciprocidad de los gobernados. Así lo explica Adorno cuando habla sobre la democracia: "en esos regímenes, la integración se realiza más sutilmente, en nombre de la cultura, del humanismo y los valores tradicionales" (Adorno, 2001:57).

2. IDEOLOGÍA IMPERIAL E INDUSTRIA ACTUAL DEL VIDEOJUEGO.

Entonces, la idea del videojuego como arte dependiente del capitalismo enlazada con la idea de hegemonía de Gramsci, hacen que el videojuego pueda tratarse como una forma de propaganda de la hegemonía predominante, la cual se inmiscuye en el contenido del videojuego, calando los valores, principios sociales y culturales de la vida humana que se pretenden implantar.

...

A raíz de lo anterior nos surge una nueva pregunta, ¿a qué llamamos hegemonía predominante o de qué hablamos cuando mencionamos dicho término? Nos remontamos de nuevo al principio de nuestro análisis, donde hablábamos del nacimiento del videojuego gracias al desarrollo electrónico e informático. Si indagamos en la historia, este progreso se ve favorecido por las grandes potencias armamentísticas cuyos avances en el terreno propiciaron el auge de las nuevas computadoras personales. El desarrollo de la informática como aplicación a las armas en plena guerra fría, nos lleva a un contexto donde las grandes potencias mundiales tratan de imponerse a las demás. De nuevo encontramos la respuesta en la historia, ya que este afán desmedido por querer controlar el mundo no es más que una reminiscencia de los grandes imperios de la humanidad, como por ejemplo el Imperio Romano o el Imperio Napoleónico. El concepto de Imperialismo va ligado estrechamente a la organización sistemática de las empresas. Esta organización consistía en el reparto equitativo del mercado, poniendo así fin a la competencia en el mercado de la nación y obligando a las grandes empresas a buscar capital financiero en el exterior. Este concepto es acuñado por Rudolf en (Schmitt, 2007). Las multinacionales buscan intereses en países subdesarrollados, de ahí la relación entre

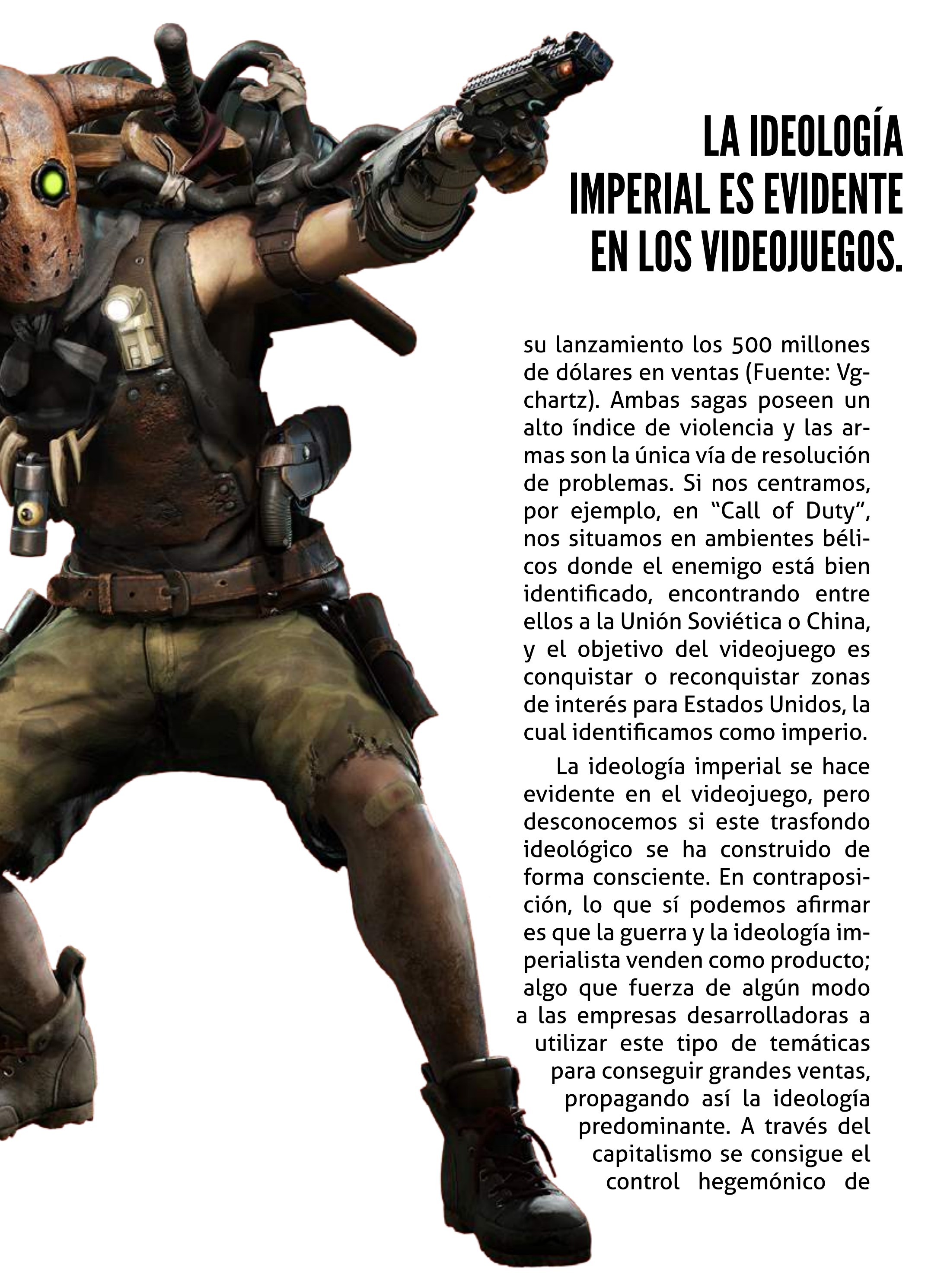
LAS GRANDES CORPORACIONES.

SON LA BASE FUNDAMENTAL DEL SISTEMA ECONÓMICO.

Imperialismo y Colonialismo. Esto hace necesario que la idea de la colonización deba ser aceptada por la población, haciendo uso de la propaganda, convirtiendo estas invasiones en actos de bondad civilizadora y humanitaria (Pizarroso, 1993:214). Quizás suene un poco arcaica esta relación entre Imperialismo y Colonialismo, pero la realidad es que tal y como ocurre en la actualidad, las grandes corporaciones son la base fundamental del sistema económico, además, estos grandes grupos empresariales ya no sólo tienen el control económico, también poseen fuertes lazos con la política y con los medios de comunicación, lo que les permite a estas entidades un control absoluto del sistema, desde el plano financiero al ideológico. Así lo hace saber Francisco Sierra cuando habla de que los medios de comunicación se ven influenciados por las élites, unificando una posición ideológica a través de la información que transmiten, ignorando las versiones que puedan ir en contra de lo establecido por las élites (Sierra, 2006:23). Esta idea, unida a la globalización, nos lleva a la unificación hegemónica a través de la propaganda mediática de no solo un país, sino de un conglomerado de países con la misma ideología e intereses.

Si nos detenemos a analizar las consolas de última generación y cuáles son los videojuegos más vendidos, vemos una tendencia al alza en la venta de este tipo de videojuegos. Observando las ventas de videojuegos según las plataformas, desde hace tres años a la actualidad se han incrementado las ventas de videojuegos de carácter bélico, situándose como los más vendidos en plataformas tan diferentes como Xbox, PlayStation y PC. Entre los más vendidos encontramos la saga "Grand Thef Auto", cuyo último título ya suma más de 52 millones de copias vendidas, situándolo como el videojuego más vendido de la historia; y la saga "Call of Duty", cuya última referencia ha supe-

TODO ESTO NOS LLEVA A LA UNIFICACIÓN HEGEMÓNICA A TRAVÉS DE LA PROPAGANDA MEDIÁTICA DE NO SOLO UN PAÍS, SINO DE UN CONGLOMERADO DE PAÍSES.



LA IDEOLOGÍA IMPERIAL ES EVIDENTE EN LOS VIDEOJUEGOS.

su lanzamiento los 500 millones de dólares en ventas (Fuente: Vgchartz). Ambas sagas poseen un alto índice de violencia y las armas son la única vía de resolución de problemas. Si nos centramos, por ejemplo, en "Call of Duty", nos situamos en ambientes bélicos donde el enemigo está bien identificado, encontrando entre ellos a la Unión Soviética o China, y el objetivo del videojuego es conquistar o reconquistar zonas de interés para Estados Unidos, la cual identificamos como imperio.

La ideología imperial se hace evidente en el videojuego, pero desconocemos si este trasfondo ideológico se ha construido de forma consciente. En contraposición, lo que sí podemos afirmar es que la guerra y la ideología imperialista venden como producto; algo que fuerza de algún modo a las empresas desarrolladoras a utilizar este tipo de temáticas para conseguir grandes ventas, propagando así la ideología predominante. A través del capitalismo se consigue el control hegemónico de la industria del videojuego. A continuación, analizaremos el caso del videojuego "Evolve" para comprobar si el sistema actual se hace patente en el videojuego y es perpetuado.

...

3. ANÁLISIS DE CASO CONCRETO: "EVOLVE".

"Evolve" nos muestra una sociedad distópica donde el hombre y la mujer se han hecho uno con la máquina, la inteligencia artificial iguala la capacidad humana de razonar y el ser humano coloniza el universo de forma indiscriminada para saciar el consumo energético de toda la humanidad. Encontramos diferentes personajes, cada uno con una procedencia distinta y que entre partida y partida cuentan sus historias personales a través de los diálogos que mantienen. Por lo que nos cuentan, el mundo está dividido en grandes compañías, las empresas armamentísticas están en pleno desarrollo y lo que importa a los personajes es ganar dinero y el reconocimiento por su labor.

Aunque nos encontremos en una sociedad futura, los ideales y las normas por las que se rigen son idénticos a los de la actual. En los diálogos podemos encontrar temas recurrentes como la fama, la estabilidad personal, el dinero, el progreso... Entre ellos, el dinero se constituye como un eje indispensable en su mercado, al igual que ocurre en la actualidad. La unidad monetaria en el videojuego es denominada como "llave", resulta interesante este pequeño detalle, considerando el dinero como la única vía de conseguir algo, la única forma de abrirnos puertas. Las figuras con poder, las que mantienen su hegemonía, son las grandes empresas, las cuales inundan con sus logotipos y sus colores corporativos las diferentes estructuras que encontramos en el videojuego. También aparecen ciertos comentarios que hablan sobre las grandes empresas armamentísticas, ya que para adquirir un producto de las

mismas, los personajes deben ceder todos sus derechos si desean adquirirlo, debido al alto precio de los mismos. Como podemos observar, las empresas se sitúan en un plano superior al del ser humano, el capitalismo moderno trae consigo la alienación del individuo y la supeditación del mismo a las grandes corporaciones. Esta relación de poder entre las grandes empresas y el individuo no es más que un reflejo de la sociedad actual; no hay cabida para un punto de vista alternativo donde el eje de las relaciones socioeconómicas no sea el dinero, perpetuándose en la obra analizada el sistema de mercado actual.

Uno de los aspectos más interesantes de "Evolve" es la representación del ser humano como animal colonialista. Este punto de vista se convierte en el "leitmotiv" del videojuego. Las colonias de los seres humanos están siendo atacadas y deben ser defendidas. La humanidad y la tecnología como símbolos del progreso, deben hacer frente a una amenaza animal. Un ser desconocido, al margen de la sociedad, irrumpe en la normalidad de los humanos y trata de destruir este progreso. La interpretación de este "leitmotiv" nos lleva directamente al carácter imperialista del mundo occidental. El capitalismo como fuerza impetuosa transforma a su favor cada faceta del ser humano, convirtiendo en producto todo lo que puede y haciendo doblegar a todo sistema o fuerza que se interponga en su camino. La visión de un enemigo deshumanizado que pretende destruir las estructuras de lo establecido y una humanidad que no dejará que nada se interponga en su camino, no es más que la representación de este capitalismo, donde el enemigo debe caer, donde el progreso hacia una sociedad mejor no puede ser frenado. El afán de dominación del ser humano es el afán de dominación del sistema hegemónico

"EVOLVE"

REPRESENTA AL SER HUMANO COMO ANIMAL COLONIALISTA.

LA HUMANIDAD Y LA TECNOLOGÍA COMO SÍMBOLOS DEL PROGRESO, DEBEN HACER FRENTE A UNA AMENAZA ANIMAL.

EL VIDEOJUEGO PUEDE CONVERTIRSE EN ELEMENTO PROPAGANDÍSTICO.

occidental, donde capitalismo y poder se hibridan en pos del progreso, haciendo que cualquier fuerza contraproducente o al margen del sistema quede relegada al plano de enemigo y se proceda a su eliminación.

Tras el estado de la cuestión abordado sobre el videojuego como industria cultural y del breve análisis de un caso particular, vemos cómo el videojuego puede convertirse en elemento propagandístico del sistema en el que emerge: (1) El videojuego se sirve del sistema capitalista como forma de subsistencia, (2) propagando a su vez la ideología imperialista característica del capitalismo y (3) afianzando la hegemonía de las élites propagando actitudes, valores y normas afines a las mismas.

Estas afirmaciones se basan en el estudio realizado, donde el videojuego se ve contaminado por la hegemonía del sistema del que emerge. No obstante, podemos encontrar casos particulares de videojuegos, tanto de grandes compañías como al margen de la industria, que no siguen esta línea y que surgen como obras de arte alternativas al sistema y a su hegemonía.

Bibliografía:

ADORNO, Theodor (2001): Arte, ideología y teoría del arte.

ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max (1998): Dialéctica de la ilustración.

LÓPEZ NIETO, Daniel (2006): "Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos".

MARX, Karl y ENGELS, Friedrich (2002): El Capital. Tomo I; "El proceso de Producción del Capital".

PIZARROSO QUINTERO, Alejandro (1993): Historia de la propaganda.

SIERRA, Francisco (2006): "Pensar el control informativo. Fundamentos y perspectivas del modelo de propaganda norteamericano".



FIN



PRÓXIMO NÚMERO:

PSICOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

LÍMITE PARA EL ENVÍO DE ORIGINALES:
22 DE FEBRERO DE 2016.

CRÉDITOS:

IMÁGENES:



La imagen de la página 107 está extraída de la siguiente dirección: http://sylar399.deviantart.com/art/Curse-of-Monkey-Island-315122923.

La imagen de las páginas 22 y 23 está extraída de la siguiente dirección: http://bestgamewallpapers.com/files/monkey-island/world-of-monkey-island.jpg.

La imagen de las páginas 40 y 41 está extraída de la siguiente dirección: http://rulzdemol.deviantart.com/art/Guybrush-Threewood-147454495.

La imagen de la página 41 está extraída de la siguiente dirección: http://veganya.deviantart.com/art/The-evil-pirate-LeChuck-121935562

La imagen de la página 24 está extraída de la siguiente dirección: http://lorenzolamass.deviantart.com/art/Where-s-Guybrush-365745881

La imagen de la página 77 está extraída de la siguiente dirección: http://orangeman80.deviantart.com/art/Mandalorian-Symbol-378350683.

La imagen de las páginas 70 y 71 está extraída de la siguiente dirección: http://thesilverboy.deviantart.com/

La imagen de la página 69 está extraída de la siguiente dirección: http://soranodai.deviantart.com/art/Dart-Revan-253243526.

La imagen de las páginas 48 y 49 está extraída de la siguiente dirección: http://uncannyknack.deviantart.com/art/Boba-Fett-468829138.

La imagen de las páginas 90 y 91 está extraída de la siguiente dirección: http://rauhapax.deviantart.com/art/Viva-la-Revolucion-Grim-Fandango-Fan-Art-487837118.

La imagen de la página 89 está extraída de la siguiente dirección: http://maliris-san.deviantart.com/art/Grim-Fandango-Care-For-A-Smoke-92490202.

La imagen de la página 115 está extraída de la siguiente dirección: http://witchy-teapot.tumblr.com/post/130978116064/help-i-cant-stop-making-pixels-ps-listening.

La imagen de la página 111 está extraída de la siguiente dirección: http://powersimon.tumblr.com/image/104014153261.

La imagen de la página 120 está extraída de la siguiente dirección: http://lewisdowsett.deviantart.com/art/Evolve-poster-514629611

TEXTOS:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Los textos, "Jane Shepard. Una reflexión sobre el papel de la mujer en Mass Effect" se publicó originalmente en akihabarablues.com y "Pechos fuera ¿empoderarse o desnudarse? Mis píxeles, mis derechos" fue publicado con anterioridad en la página gaymer.com

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.



PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG